

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PEGAWAI BERBASIS DEKSTOP

(Studi kasus Kantor Kecamatan Mlati)

KERJA PRAKTIK

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Mencapai derajat Sarjana S-1 Program Studi Informatika



Disusun oleh:

Helmi Patria Adi

5140411247

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2018**

**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PEGAWAI BERBASIS
DEKSTOP
(Studi kasus Kantor Kecamatan Mlati)**

KERJA PRAKTIK

Disusun oleh:
Helmi Patria Adi
5140411247

Telah dipertanggungjawabkan di dalam Presentasi Kerja Praktik
pada tanggal, tgl-bln-thn (Pelaksanaan Presentasi)

Tim Penguji:

Nama, Gelar
Ketua

(tanda tangan ketua)

Nama, Gelar
Anggota

(tanda tangan anggota)

Kerja Praktik ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat
Sarjana S-1 Program Studi Informatika

Yogyakarta ,.....
Ketua Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro, Universitas Teknologi Yogyakarta

Nama Kaprodi

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

N a m a : Helmi Patria Adi
NPM : 5140411247
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Kerja Praktik yang berjudul:

Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Dekstop

merupakan karya ilmiah asli saya dan belum pernah dipublikasikan oleh orang lain, kecuali yang tertulis sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, maka saya bersedia menerima konsekuensi apa yang diberikan Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro Universitas Teknologi Yogyakarta kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 30 Juli 2016

Yang menyatakan



Helmi Patria Adi

ABSTRAK

Kantor Kecamatan Mlati merupakan salah satu instansi pemerintahan yang memberikan pelayanan kepada masyarakat. Wilayah kerja Camat sebagai Perangkat Daerah Kabupaten atau Kota. Kecamatan dipimpin oleh seorang Camat yang berstatus, sebagai Pegawai Negeri Sipil. Sistem penggajian merupakan hal yang sangat pokok pada kegiatan finansial sebuah instansi, karena hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kinerja para pegawai yang kesehariannya melakukan aktivitas. Sistem penggajian menyajikan cara-cara penggajian pegawai secara akurat, menghasilkan laporan-laporan yang diperlukan dan menyajikan kebutuhan informasi kepada manajemen. Untuk memudahkan pengolahan penggajian, laporan dan slip gaji, memberikan informasi pegawai Kecamatan Mlati, dibutuhkan suatu perangkat lunak yang dapat dibuat dengan menggunakan Java berbasis Dekstop. Pendekatan yang dilakukan untuk menyelesaikan Kerja Praktek ini adalah dengan melakukan pengumpulan informasi yang diperoleh dengan cara observasi atau pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian dan dengan melakukan wawancara secara langsung dengan berbagai pihak yang terkait dalam proses sistem penggajian yang dapat memberikan data-data yang diperlukan.

Kata Kunci: Penggajian Data Pegawai, Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Dekstop

ABSTRACT

Subdistrict Offices it is one of the Government agencies that provide services to the community. Working area as the head of County or city. The subdistrict is led by a Camat who is, as a civil servant. Payroll system is a staple on the financial activities of an agency, because it is so influential that employees on performance in daily activities. Payroll system presents ways employee payroll accurately, producing the necessary reports and present information to management needs. To facilitate the processing of payroll, salary slips and reports, providing information employees needed a Sub Mlati, software that can be created by using a Java-based Desktop. The approach undertaken to complete the Work of this Practice is to do a collection of information that is obtained by way of observation or data collection by way of observation directly towards the object of research and by doing the interview directly with the various parties concerned in the process of payroll system that can provide the necessary data.

Keywords: Information System, Employee Payroll Information System Based Desktop

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan limpahan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Kerja Praktik dengan judul Sistem Informasi Penggajian Pegawai di Kantor Kecamatan Mlati.

Pelaksanaan kerja praktik diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro Universitas Teknologi Yogyakarta.

Kerja Praktik ini dapat diselesaikan tidak lepas dari segala bantuan, bimbingan, dorongan dan doa dari berbagai pihak, yang pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Bambang Moertono S., MM., Ak., CA., selaku Rektor Universitas Teknologi Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Erik Iman Ujianto, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro Universitas Teknologi Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Enny Itje Sela, S.Si., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro Universitas Teknologi Yogyakarta.
4. Bapak Murti Retnowo selaku dosen pembimbing yang berkenan membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga laporan kerja praktik ini dapat selesai.
5. Kelurahan Kebumen yang telah memberikan ijin tempat dan kesempatan untuk penulis melakukan kerja praktik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa sepenuhnya akan terbatasnya pengetahuan penyusun, sehingga tidak menutup kemungkinan jika ada kesalahan serta kekurangan dalam penyusunan kerja praktik, untuk itu saran dari pembaca sangat diharapkan sebagai bahan pelajaran berharga dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 13 Des 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5
2.1 Kajian Pustaka.....	5
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Sistem.....	10
2.2.2 Informasi	10
2.2.3 Database	10
2.2.4 Gaji.....	11
2.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)	11
2.2.6 Data Flow Diagram (DFD)	11
BAB III TINJAUAN UMUM INSTANSI	13
3.1 Sekilas tentang instansi	13
3.2 Visi dan misi	14
3.2.1 Visi.....	14
3.2.2 Misi	14
3.3 Struktur Organisasi	15
3.4 Denah Lokasi	15
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	16
4.1 Analisa Sistem yang Berjalan	16
4.1.1 Flowchart Sistem Lama	16
4.1.2 <i>Flowchart</i> Sistem Baru	17
4.2 Analisa Kebutuhan	17
4.2.1 Kebutuhan user/ pemakai sistem.....	18
4.2.2 Kebutuhan admin	18
4.3 Rancangan sistem.....	18
4.3.1 <i>Context Diagram</i>	18

4.3.2 Diagram Jenjang	19
4.3.3 DFD Level 1 Proses 1	20
4.3.4 DFD Level 1 Proses 2	20
4.3.5 DFD Level 1 Proses 3	21
4.3.6 DFD Level 2 Proses 1	21
4.3.7 DFD Level 2 Proses 2	22
4.3.8 DFD Level 2 Proses 3	23
4.3.9 DFD Level 2 Proses 4	23
4.3.10 DFD Level 2 Proses 5	23
4.3.11 DFD Level 2 Proses 6	24
4.3.12 DFD Level 2 Proses 7	24
4.3.13 DFD Level 2 Proses 8	25
4.3.14 DFD Level 2 Proses 9	26
4.3.15 DFD Level 2 Proses 10	26
4.3.16 DFD Level 2 Proses 11	26
4.3.17 DFD Level 2 Proses 12	26
4.4 Perancangan Database.....	27
4.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	27
4.5 Desain Struktur Basis Data	27
4.5.1 Struktur Tabel	27
4.5.2 Relasi Antar Tabel	32
4.6 Rancangan Menu Dan Antar Muka.....	32
4.6.1 Rancangan Form Menu Pertama Sistem.....	32
4.6.2 Rancangan Form Login.....	33
4.6.3 Rancangan Menubar Master	34
4.6.4 Rancangan Form Data Pegawai	34
4.6.5 Rancangan Form Jabatan	35
4.6.6 Rancangan Form Golongan	35
4.6.7 Rancangan Form Menubar Transaksi	36
4.6.8 Rancangan Form Penggajian	36
4.6.9 Rancangan Form Hutang	37
4.6.10 Rancangan Form Presensi.....	37
4.6.11 Rancangan Form Tunjangan	38
4.6.12 Rancangan Form Potongan	39
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....	40
5.1 Implementasi	40
5.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) yang Digunakan	40
5.3 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang digunakan	40
5.4 Pembahasan	40
5.4.1 Antar Muka <i>Form</i> Menu Utama Pertama Sistem	40
5.4.2 Antar Muka <i>Form Login</i>	41
5.4.3 <i>Form</i> Antar Muka Master	42
5.4.4 <i>Form</i> Antar Muka Pegawai.....	43
5.4.5 <i>Form</i> Antar Muka Golongan.....	45
5.4.6 <i>Form</i> Antar Muka Jabatan	48
5.4.7 <i>Form</i> Antar Muka Transaksi.....	50

5.4.8 <i>Form</i> Antar Muka Penggajian.....	50
5.4.9 <i>Form</i> Antar Muka Hutang.....	54
5.4.10 <i>Form</i> Antar Muka Presensi	56
5.4.11 <i>Form</i> Antar Muka Tunjangan	58
5.4.12 <i>Form</i> Antar Muka Potongan	60
5.4.13 <i>Form</i> Antar Muka Laporan	61
BAB VI PENUTUP	62
6.1 Kesimpulan	62
6.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kantor Kecamatan Mlati	13
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Kecamatan Mlati	15
Gambar 3. 3 Denah Lokasi Kecamatan Mlati	15
Gambar 4. 1 Flowchart Sistem Lama.....	16
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> Sistem Baru.....	17
Gambar 4. 3 <i>Context Diagram</i>	19
Gambar 4. 4 Diagram Jenjang.....	19
Gambar 4. 5 DFD Level 1 Proses 1	20
Gambar 4. 6 Level 1 Proses 2	21
Gambar 4. 7 DFD Level 1 Proses 3	21
Gambar 4. 8 DFD Level 2 Proses 1	22
Gambar 4. 9 DFD Level 2 Proses 2	22
Gambar 4. 10 DFD Level 2 Proses 3	23
Gambar 4. 11 DFD Level 2 Proses 4	23
Gambar 4. 12 DFD Level 2 Proses 5	24
Gambar 4. 13 DFD Level 2 Proses 6	24
Gambar 4. 14 DFD Level 2 Proses 7	25
Gambar 4. 15 DFD Level 2 Proses 8	25
Gambar 4. 16 DFD Level 2 Proses 9	26
Gambar 4. 17 DFD Level 2 Proses 10	26
Gambar 4. 18 DFD Level 2 Proses 11	26
Gambar 4. 19 DFD Level 2 Proses 12	26
Gambar 4. 20 ERD.....	27
Gambar 4. 21 Relasi Antar Tabel.....	32
Gambar 4. 22 Rancangan Form Menu Pertama Sistem	33
Gambar 4. 23 Rancangan Form Login.....	33
Gambar 4. 24 Rancangan Menubar Master.....	34
Gambar 4. 25 Rancangan Form Pegawai	34

Gambar 4. 26 Rancangan Form Jabatan	35
Gambar 4. 27 Rancangan Form Golongan.....	35
Gambar 4. 28 Rancangan Menubar Transaksi	36
Gambar 4. 29 Rancangan Form Penggajian.....	36
Gambar 4. 30 Rancangan Form Hutang.....	37
Gambar 4. 31 Rancangan Form Presensi	38
Gambar 4. 32 Rancangan Form Tunjangan	38
Gambar 4. 33 Rancangan Form Potongan	39
Gambar 5. 1 Antar Muka <i>Form</i> Menu Utama.....	41
Gambar 5. 2 Antar Muka <i>Form Login</i>	41
Gambar 5. 3 <i>Source Code Login</i>	42
Gambar 5. 4 Menu Bar Master.....	43
Gambar 5. 5 <i>Form</i> Antar Muka Pegawai	43
Gambar 5. 6 <i>source code</i> fungsi simpan	44
Gambar 5. 7 <i>source code</i> fungsi edit.....	45
Gambar 5. 8 <i>source code</i> fungsi hapus	45
Gambar 5. 9 <i>Form</i> Antar Muka Golongan.....	46
Gambar 5. 10 <i>source code</i> fungsi simpan	46
Gambar 5. 11 <i>source code</i> fungsi edit.....	47
Gambar 5. 12 <i>source code</i> fungsi hapus	47
Gambar 5. 13 <i>Form</i> Antar Muka Jabatan	48
Gambar 5. 14 <i>source code</i> fungsi simpan	49
Gambar 5. 15 <i>source code</i> fungsi edit.....	49
Gambar 5. 16 <i>source code</i> fungsi hapus	49
Gambar 5. 17 Menu Bar Transaksi	50
Gambar 5. 18 <i>Form</i> Antar Muka Penggajian.....	51
Gambar 5. 19 <i>source code</i> fungsi simpan	53
Gambar 5. 20 <i>source code</i> fungsi hapus	54
Gambar 5. 21 <i>Form</i> Antar Muka Hutang.....	54
Gambar 5. 22 <i>source code</i> fungsi simpan	55

Gambar 5. 23 <i>source code</i> fungsi hapus	56
Gambar 5. 24 <i>Form</i> Antar Muka Presensi	56
Gambar 5. 25 <i>source code</i> fungsi sign in	57
Gambar 5. 26 <i>source code</i> fungsi return	57
Gambar 5. 27 <i>source code</i> fungsi hapus	58
Gambar 5. 28 <i>Form</i> Antar Muka Tunjangan	58
Gambar 5. 29 <i>source code</i> fungsi simpan	59
Gambar 5. 30 <i>source code</i> fungsi edit.....	59
Gambar 5. 31 <i>source code</i> fungsi hapus	60
Gambar 5. 32 <i>Form</i> Antar Muka Potongan	60
Gambar 5. 33 <i>Form</i> Antar Muka Laporan	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	7
Tabel 2. 2 Notasi dalam ERD	11
Tabel 2. 3 Notasi DFD	12
Tabel 4. 1 Struktur Tabel Admin	28
Tabel 4. 2 Struktur Tabel Pegawai	28
Tabel 4. 3 Struktur Tabel Golongan	29
Tabel 4. 4 Struktur Tabel Jabatan	29
Tabel 4. 5 Struktur Tabel Gaji	29
Tabel 4. 6 Struktur Tabel Detail Gaji	29
Tabel 4. 7 Struktur Tabel Tunjangan	30
Tabel 4. 8 Struktur Tabel Potongan	30
Tabel 4. 9 Struktur Tabel Hitung Koperasi	30
Tabel 4. 10 Struktur Tabel Presensi	31
Tabel 4. 11 Struktur Tabel Detail Presensi	31
Tabel 4. 12 Struktur Tabel report	31

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peranan teknologi komputer di era globalisasi sekarang ini sangat penting dalam pengolahan informasi di suatu instansi. Karena dengan menggunakan pengolahan informasi yang berbasis komputer akan mampu menghasilkan suatu informasi yang tepat, efisien dan bermanfaat bagi instansi. Mengapa demikian, karena kebutuhan manajemen dalam instansi mendapatkan informasi yang akurat. Selain itu, manajemen instansi juga dituntut untuk dapat memberikan sebuah informasi yang mudah untuk diakses diberbagai tempat. Disinilah informasi dan teknologi memegang peranan penting, karena informasi dan teknologi dibutuhkan oleh semua pihak. Baik berupa individu maupun organisasi, lembaga atau perusahaan. Setiap informasi berguna untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat.

Untuk melakukan data penggajian pada Kantor Kecamatan Mlati masih belum menggunakan komputerisasi yang akurat hanya menggunakan Ms. Excel. Perlu diadakan pembenahan yang kompleks dan teratur didalam manajemen penggajian yang lebih baik lagi. Karena pada instansi ketika proses penggajian sering tertukar antar golongan pegawai dan tidak detailnya tunjangan penggajian pada Kantor Kecamatan Mlati. Oleh sebab itu proses penggajian pada instansi harus memiliki sistem manajemen administrasi yang lebih baik dan hasil yang akurat. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk memperbaiki aktivitas penggajian tersebut adalah dengan menciptakan suatu sistem informasi penggajian yang benar-benar efisien dan cepat. Karena hal ini sangat penting untuk menghindari kesalahan sistem informasi penggajian yang sangat diinginkan pada Kantor Kecamatan Mlati melalui bantuan komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman java.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada Kantor Kecamatan Mlati penulis melakukan penelitian dengan judul: “Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Dekstop (Studi Kasus: Kantor Kecamatan Mlati)”.

1.2 Rumusan Masalah

Penyusunan sistem perhitungan penggajian yang akan dibuat, penulis mencoba menspesifikasikan pada bagian perhitungan penggajian, absensi, data karyawan dan laporan. Sistem penggajian pada instansi ini masih mengalami kesulitan dalam pengolahan data gaji karyawan, pencarian data dan pembuatan-pembuatan laporan. Beberapa permasalahan yang dapat diamati oleh penulis diantaranya :

1. Apakah prosedur, formulir ataupun laporan yang digunakan instansi saat ini telah sesuai dengan standar perhitungan penggajian ?
2. Apakah permasalahan pada sistem perhitungan gaji yang lama perlu dikembangkan dan apa saja kebutuhan terhadap pengembangan sistem yang akan digunakan ?
3. Bagaimana cara mempermudah dan mempercepat instansi dalam perhitungan penggajian karyawan ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian pembuatan program Sistem Informasi penggajian pegawai Kecamatan Mlati berbasis dekstop, yang mencakup berbagai hal, sebagai berikut:

- a. Sistem memberikan informasi kepada pegawai yang mempunyai hak akses penggajian.
- b. Penelitian ini dibatasi pada pengolahan data gaji karyawan yaitu berupa gaji pokok, tunjangan dan potongan.

Dari uraian latar belakanag masalah dapat terdefinisi masalah yang bisa diselesaikan, namun jika ada banyak masalah, maka peneliti dapat melakukan pembatasan berdasarkan subyek penelitian.

1.4 Tujuan penelitian

- a. Menerapkan perluasan sarana kerja berbasis teknologi tinggi yang mudah efektif dan efisien.
- b. Mencapai hasil kualitas kerja dan pelayanan yang memadai.
- c. Meningkatkan kualitas pelayanan secara internal maupun eksternal.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Dapat mengelola data kepegawaian dengan mudah.
- b. Mempermudah dalam proses penggajian pegawai.
- c. Dapat mengetahui laporan mengenai pegawai dengan informasi yang akurat dan relevan sebagai dasar untuk mengambil keputusan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi, melalui metode ini penulis melakukan observasi langsung di Kecamatan Mlati, observasi dilakukan guna melihat langsung proses kerja yang berjalan.
- b. Metode Wawancara, untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi secara kompleks serta proses penggajian yang sedang berjalan atau digunakan pada Kecamatan Mlati.
- c. Studi Kepustakaan, yaitu dengan mengumpulkan berbagai referensi baik berupa buku, artikel dan sumber-sumber lainnya sebagai acuan dalam analisa sistem penggajian pegawai serta penyusunan laporan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan kerja praktik, penulis menyajikan dalam 6 bab pembahasan. Berikut sistematika penyusunan laporan kerja praktik :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Dalam bab ini terdapat pembahasan mengenai tinjauan pustaka, mengenai definisi, pengertian dan penjelasan dari teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas sebagai dasar pemecahan masalah.

BAB III TINJAUAN UMUM INSTANSI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang instansi yang dijadikan sebagai objek penelitian. Dalam bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, struktur organisasi dan lokasi objek penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisa ruang lingkup program, jenis file yang digunakan, analisa kebutuhan *database*, perancangan sistem, gambaran umum pembuatan program dan perancangan halaman program.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini berisi pengertian implementasi sistem dan komponen utama dalam implementasi sistem.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dan saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Alkahfi (2016). Pengembangan sistem informasi ini tidak hanya sekedar untuk mengotomatiskan prosedur terdahulu, tetapi juga memperbaharui dan menetapkan prosedur pengolahan data yang lebih baik. Adanya pembagian hak akses, sehingga data yang digunakan lebih aman dari perubahan yang tidak diinginkan. Sistem informasi ini telah berhasil dibuat dengan bahasa pemrograman Visual Basic .NET dan Microsoft Acces sebagai pengolahan *database*.

Penelitian oleh Ilham, dkk (2016), dengan judul Sistem Infomasi Penggajian Di Pesantren Persis 99 Rancabanggo. Sistem informasi mempermudah proses untuk mengolah data penggajian pegawai. Mengolah upah berdasarkan jabatan. Program yang dibuat menggunakan Java dan MySQL. Percetakan laporan gaji yang sudah di *sortir* berdasarkan bulan dan tahun.

Nasution (2014). Dengan menggunakan komputer dan program akan meningkatkan efisiensi kerja dari Dinas Perikanan dan Kelautan Labuhan Batu. Pengolahan data gaji dirancang dengan bahasa pemrograman Visual Basic 6. 0, sehingga hasil yang diperoleh berupa informasi yang dapat disajikan secara cepat dan dapat menghemat dalam penyimpanan data. Dengan menggunakan program aplikasi pengolahan data gaji maka kesalahan pada nomor urut dan kode tidak akan terjadi.

Penelitian oleh Purwanto (2015), dengan judul Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pegawai. Pada penelitian penulis menggunakan pemrograman Microsoft Visual Basic 6. 0. Dari permasalahan yang sering terjadi pada perhitungan gaji pegawai ternyata dapat dibuatkan analisis dan perancangan

sistem informasi penggajian. Sistem yang dibuat tersebut efektif dan efisien, dasarnya adalah lebih mudah membuat laporan dan tidak dimungkinkan kesalahan dalam perhitungan gaji serta bagi operator lebih cepat mencari data. Memberikan *alternative* pemecahan masalah dengan diciptakannya sebuah aplikasi sistem informasi penggajian.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Riestiana, dkk (2014) menghasilkan aplikasi desktop dan berhasil merancang sistem informasi penggajian karyawan yang dapat diukur dalam waktu singkat. Selain itu sistem ini dapat sangat efektif karena semua data yang tersimpan tidak akan mudah rusak dan hilang jika dibandingkan dengan menggunakan sistem sebelumnya yang masih dicatat dalam buku. Dalam hal penggunaan sistem ini tidak sulit karena tampilannya yang sederhana akan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan.

Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh Ruli (2017). Aplikasi perhitungan gaji pada CV. Frici ini telah berhasil dibuat dengan bahasa pemrograman Visual Basic .NET dan Microsoft Acces sebagai pengolahan *database*. Dengan diimplementasikan aplikasi ini, dapat disimpulkan proses input dan output menjadi lebih efektif, efisien dan akurat. Membutuhkan operator untuk menjalankan aplikasi dan berkurangnya kesalahan dalam perhitungan.

Saifudin (2009). Hasil akhir dari penelitian ini adalah suatu sistem informasi penggajian yang disebut *payroll system*, dimana sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan MySQL. Pada penelitian ini hanya membahas tentang penggajian karyawan dan hanya sampai pada tahap uji coba sistem, dimana sistem dapat bekerja dan tidak terdapat kesalahan pada perhitungan penggajian karyawan. Pada sistem ini tidak dilakukan perhitungan efektifitas dan efisiensi kerja dan sistem juga tidak terhubung secara langsung (*online*) dengan sistem bank terkait yang berhubungan dengan pembayaran gaji karyawan.

Setiawan (2014). Berdasarkan hasil observasi proses penggajian guru pada SMA N 2 Kota Agung kesalahan pengolahan data dan keterlambatan pembayaran gaji, hal ini memerlukan adanya upaya-upaya untuk mengembangkan rancangan sistem agar proses penggajian tidak selalu menimbulkan masalah. Perancangan sistem informasi dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan

MySQL yang bertujuan agar proses penggajian guru lebih cepat sehingga mengurangi kesalahan dalam menginput data dan proses pembayaran lebih efektif dan efisien. Hasil dan realisasi pengembangan sistem yang dilakukan adalah meningkatkan waktu penggajian dan efisiensi pengarsipan berkas. Pemrograman yang digunakan dalam sistem ini adalah Java dan MySQL sebagai *database* yang berbasis aplikasi desktop.

Penelitian oleh Sundari (2016), dengan judul Sistem Informasi Administrasi Terintegrasi Dengan *Local Area Network*. Sistem informasi yang dibangun dapat meningkatkan efisien waktu dalam mendapatkan informasi atau laporan yang diinginkan. Sistem informasi yang dibangun memiliki batasan hak akses, sehingga dapat menggunakan aplikasi yang dibuatnya. Penulis menggunakan pemrograman Java dan MySQL. Sistem yang dibangun cukup luas, sehingga dengan menggunakan arsitektur MVC dan DAO, mempermudah programmer dalam membuat aplikasi yang sudah dibangun dan mudah untuk dikembangkan.

Patria (2017). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada instansi Kantor Kecamatan Mlati yang berjudul Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Dekstop. Sistem informasi penggajian yang dilakukan oleh penulis lebih efisien, akurat dan tidak tertukarnya antara golongan pegawai. Jadi proses penggajian pada instansi yang lebih baik dan hasil yang akurat. Dapat meningkatkan kinerja suatu instansi dan mempermudah proses penggajian antar pegawai.

Tabel 2. 1 Perbandingan Tinjauan Pustaka

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil/ Kesimpulan
1	Alkhafi (2016)	Sistem Informasi Penggajian Pada Yayasan Pendidikan Wijaya Kesuma Berbasis Dekstop.	Pengamatan, observasi dan studi kepustakaan	Sistem informasi ini tidak hanya sekedar untuk mengotomatiskan prosedur terdahulu, tetapi juga memperbaharui dan menetapkan prosedur pengolahan data yang lebih baik.

2	Ilham (2016)	Pengembangan sistem informasi penggajian di Pesantren Persis 99 Rancabango	<i>Unified Software Development Proses (USDP)</i>	Bisa mengolah upah berdasarkan jabatan dan tugas tambahan supaya bisa mempermudah saat perhitungan gaji. Percetakan laporan gaji yang sudah <i>sortir</i> berdasarkan bulan dan tahun.
3	Nasution (2014)	Sistem Informasi Pengolahan Data Gaji Pegawai Pada Kantor Dinas Perikanan Dan Kelautan Labuhan Batu.	Penelitian lapangan dan wawancara	Proses pengolahan data dirancang dengan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0, sehingga hasil yang diperoleh berupa informasi yang dapat disajikan secara cepat dan dapat menghemat dalam penyimpanan data.
4	Purwanto (2015)	Analisis dan perancangan sistem informasi penggajian pegawai pada SD Negeri Jeti Lor Nawangan.	Wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan	Sistem yang dibuat efektif dan efisien dasarnya adalah lebih mudah membuat laporan dan tidak dimungkinkan kesalahan dalam perhitungan gaji serta bagi operator lebih mudah mencari data. Pemrograman yang digunakan Microsoft Visual Basic 6.0.
5	Riestiana (2014)	Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada <i>Commenditaire Vennonschap (CV) RGL Bordin Dan Konveksi Pacitan</i>	Studi kepustakaan, wawancara dan observasi	Sistem informasi penggajian yang diteliti dapat disimpulkan dalam hal penggunaan sistem ini tidak sulit karena tampilannya yang sederhana akan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan. Pemrograman yang digunakan dalam sistem ini adalah Java dan MySQL.
6	Ruli (2017)	Aplikasi Gaji Karyawan CV. Frici Berbasis Dekstop Menggunakan Pemrograman Java.	Wawancara , observasi dan kepustakaan	Pemanfaatan teknologi bahasa pemrograman Visual Basic .Net dan Microsoft Acces sebagai pengolah <i>database</i> . Membutuhkan operator untuk menjalankan aplikasi dan berkurangnya kesalahan dalam perhitungan.

7	Syaifudin, dkk (2012)	Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada Toko Wuscom Kabupaten Pacitan.	Pengamatan, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, kuisioner, analisis dan perancangan	Dengan sistem informasi penggajian ini penulis menggunakan pemrograman PHP, untuk mempermudah dalam mengelola gaji karyawan dengan memiliki media penyimpanan yang lebih efektif.
8	Setiawan (2014)	Sistem Informasi Penggajian Guru Menggunakan Pemrograman Java.	Observasi, wawancara dan kepustakaan	Hasil dan realisasi pengembangan sistem yang dilakukan adalah peningkatan waktu penggajian dan efisiensi pengarsipan berkas menggunakan bahasa pemrograman Java dan MySQL.
9	Sundari, dkk (2012)	Sistem informasi administrasi terintegrasi dengan <i>local area network</i> pada divisi pertambangan dengan menggunakan PHP	UML dan MVC	Memiliki hak akses yang mempermudah dalam penggolongan pegawai dan yang memberikan upah. Sistem informasi yang dibuat menggunakan Java dan MySQL. Mempermudah programmer dalam membuat aplikasi karena dapat menggunakan ulang kode.
10	Patria (2017)	Sistem Informasi Penggajian Berbasis Dekstop Pada Kantor Kecamatan Mlati	Studi kepustakaan, wawancara dan observasi	Sistem informasi penggajian yang efisien, akurat dan tidak tertukarnya antara golongan pegawai. Jadi proses penggajian pada instansi yang lebih baik dan hasil yang akurat.

Seperti terlihat pada Tabel 2.1. Dari semua referensi hasil penelitian yang diangkat penulis mempunyai sebuah gagasan atau ide bahwa saat ini Kantor Kecamatan Mlati membutuhkan sistem penggajian pegawai yang lebih baik. Perbedaan dari semua referensi yang telah tercantum. Kesimpulan perbedaan dari referensi yang sudah ada adalah dapat mengetahui laporan yang akurat dan relevan dan ketika proses penggajian dapat memilih antar golongan pegawai yang lebih baik.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Sistem

Menurut Hutahaean (2014), sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. Menurut Kusriani (2007), sistem adalah sebuah tatanan yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan tugas/fungsi khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses/pekerjaan tertentu. Menurut Kristanto (2008), sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

2.2.2 Informasi

Menurut Hartono (2010), informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Menurut Sutabri (2014), informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi, dan pengorganisasian/penataan dari sekelompok data yang mempunyai nilai pengetahuan bagi penggunanya. Sedangkan menurut Kristanto (2008), informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

Kesimpulan informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi dan pengorganisasian menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi menerimanya.

2.2.3 Database

Menurut Waljiyanto (2011), database atau memiliki istilah basis data merupakan suatu kumpulan data yang saling berhubungan dan berkaitan pada tujuan tertentu pula, hubungan antar data ini dapat dilihat oleh adanya kolom.

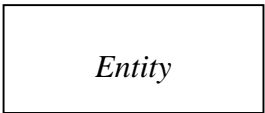
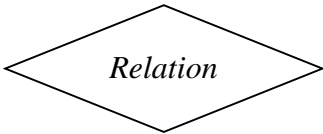
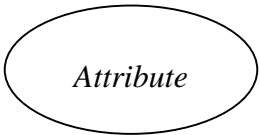
2.2.4 Gaji

Dewan Penelitian Penggajian Nasional memberikan definisi penggajian sebagai berikut : “GA ialah suatu penerimaan kerja untuk berfungsi sebagai jaminan kelangsungan kehidupan yang layak bagi kemanusiaan dan produksi dinyatakan menurut suatu persetujuan Undang-undang dan dibayarkan atas dasar suatu perjanjian kerja antara pemberi kerja dengan penerima kerja”.

2.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah model data untuk menggambarkan hubungan antara satu entitas dengan entitas lain yang mempunyai relation (hubungan) dengan batasan-batasan (Waljiyanto, 2003). Hubungan antara entitas akan menyangkut dua komponen yang menyatakan jalinan ikatan yang terjadi, yaitu derajat hubungan dan partisipasi hubungan. Adapun beberapa simbol dalam ERD dapat dilihat pada Tabel 2. 2

Tabel 2. 2 Notasi dalam ERD

No.	Gambar	Keterangan
1.		<i>Entity</i> atau bentuk persegi panjang merupakan sesuatu objek data yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data.
2.		<i>Relationship</i> merupakan hubungan alamiah yang terjadi antar entitas. Umumnya diberi nama dengan kata kerja dasar
3.		<i>Attribute</i> atau bentuk elips adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas atau relationship dan mewakili atribut dari masing-masing entitas.

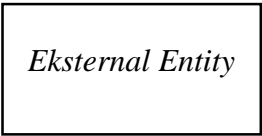



sumber: Waljiyanto (200).

2.2.6 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Jogiyanto (2006), DFD merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data sistem secara logika. DFD merupakan dokumentasi grafik yang menggunakan simbol penomoran di dalam mengilustrasikan arus data yang saling berhubungan diantara pemrosesan data

untuk diubah menjadi informasi. Tabel 2. 3 menggambarkan simbol yang digunakan dalam DFD.

Tabel 2. 3 Notasi DFD

No.	Gambar	Keterangan
1		Kesatuan luar merupakan kesatuan (<i>entity</i>) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang. Organisasi atau sistem lainnya yang berbeda di lingkungan luarnya yang akan memberikan <i>input</i> atau menerima output dari <i>sistem</i> .
2.		Arus data (<i>Data Flow</i>) di DFD diberi simbol panah. Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan data dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukkan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.
3.		Proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk kedalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar melalui proses kembali.
4.		Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau <i>database</i> di sistem komputer.

Sumber: Hartono (1999)

BAB III

TINJAUAN UMUM INSTANSI

3.1 Sekilas tentang instansi

Kecamatan Mlati merupakan salah satu Kecamatan di Kabupaten Sleman, Provinsi D. I. Yogyakarta. Dalam pembaharuan 8 April 1945 Kabupaten Sleman meliputi 17 Kapanewon, dan kapanewon Mlati berpusat di Mlati terdiri atas Kalurahan : Kalurahan Glondong, Kalurahan Duwet, Kalurahan Mlati. Kalurahan Jombor, Kalurahan Sendowo, Kalurahan Jongke, Kalurahan Gedongan, Kalurahan Kutu, Kalurahan Burikan, Kalurahan Kebondalem, Kalurahan Cebongan, Kalurahan Jumeneng, Kalurahan Pundong, Kalurahan Sanggrahan, Kalurahan Nambongan dan Kalurahan Gombang.

Setelah Kabupaten Sleman mengadakan penggabungan desa dengan maklumat Nomor : 5/ 1948 pada tanggal 19 April 1948 yang semula 262 Kelurahan menjadi 86 Kelurahan, sehingga Kecamatan Mlati berada di wilayah Kabupaten Sleman dan terdiri dari 5 (lima) Desa yaitu

1. Desa Sinduadi
2. Desa Sendangadi
3. Desa Tlogoadi
4. Desa Tirtoadi
5. Desa Sumberadi

Kecamatan Mlati terdiri dari 74 Padukuhan, 203 RW dan 553 RT.



Gambar 3. 1 Kantor Kecamatan Mlati

3.2 Visi dan misi

3.2.1 Visi

Perencanaan Pembangunan Daerah adalah suatu proses penyusunan tahapan–tahapan kegiatan yang melibatkan berbagai unsur pemangku kepentingan guna pemanfaatan dan pengalokasian sumber daya yang ada.

Visi merupakan arah pembangunan atau kondisi masa depan daerah yang ingin dicapai dalam 5 (lima) tahun mendatang. Visi juga harus menjawab permasalahan pembangunan daerah dan isu strategis yang harus diselesaikan tahun 2016-2020.

Terwujudnya Masyarakat yang lebih sejahtera, Mandiri, Berbudaya dan terintegrasikanya sistem *e-government* menuju *smart regency* (Kabupaten Pintar) pada tahun 2020.

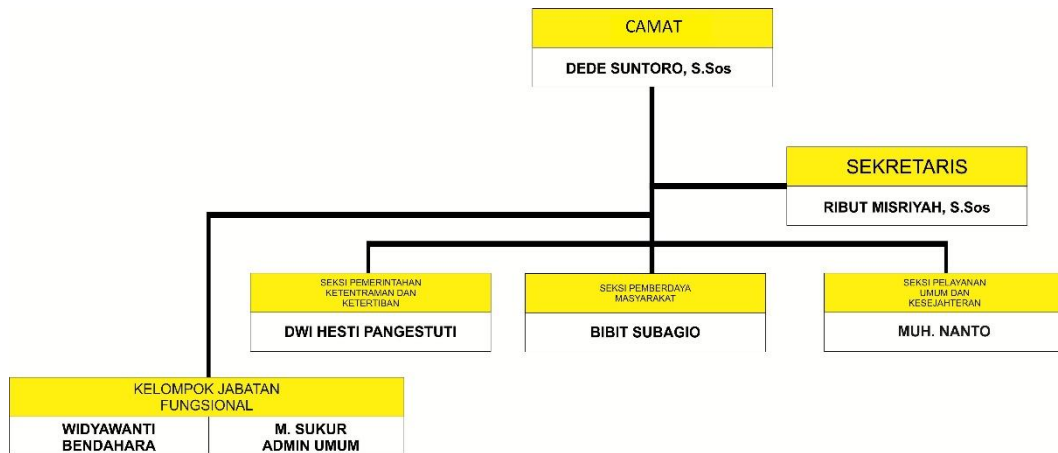
3.2.2 Misi

Misi merupakan penjabaran dari visi dan disusun dalam rangka mengimplemetasikan langkah-langkah yang akan akan dilakukan dalam mewujudkan visi tersebut. Rumusan misi merupakan gambaran visi yang ingin dicapai dan menguraikan upaya-upaya apa yang harus dilakukan. Rumusan misi disusun untuk memberikan kerangka bagi tujuan dan sarana serta arah kebijakan yang ingin dicapai dan menentukan jalan yang akan ditempuh untuk mencapai misi.

Rumusan misi disusun dengan memperhatikan faktor-faktor lingkungan strategis, baik eksternal dan internal yang mempengaruhi serta kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan yang ada dalam pembangunan daerah. Misi disusun memperjelas jalan atau langkah yang akan dilakukan dalam rangka mencapai perwujudan Visi.

Dengan gambaran misi yang demikian, tim menelaah misi kepala daerah dan makna serta implikasi bagi perencanaan pembangunan lalu menerjemahkannya kedalam pernyataan misi sesuai kriteria pernyataan misi telah dijelaskan diatas.

3.3 Struktur Organisasi



Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Kecamatan Mlati

3.4 Denah Lokasi



Gambar 3. 3 Denah Lokasi Kecamatan Mlati

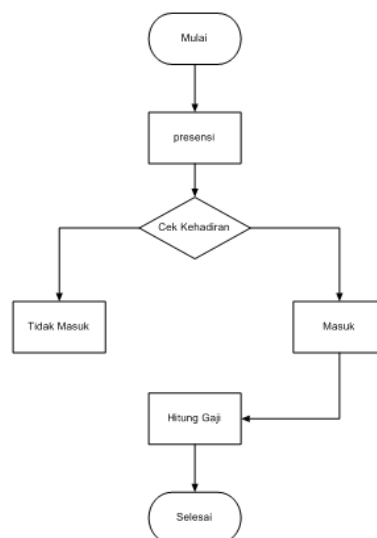
BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Sistem yang Berjalan

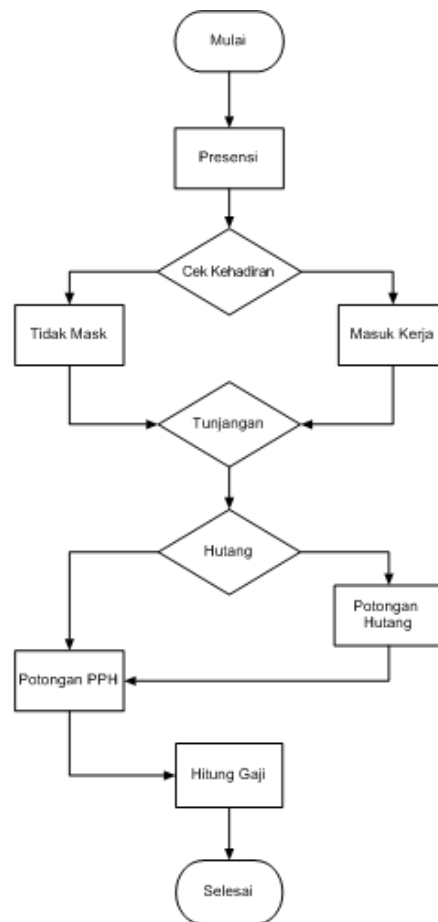
Sistem Informasi yang akan dibangun adalah sebuah aplikasi berbasis dekstop sebagai media pengolahan data pada Kecamatan Mlati. Sistem ini berfungsi mempermudah pengolahan data pegawai, data jabatan, data golongan, data hutang, data presensi, data tunjangan, data potongan dan data penggajian. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan perekapan penggajian yang ada pada Kecamatan Mlati yang dulunya manual dapat menjadi terkomputerisasi dan kinerja menjadi lebih efisien dan dapat juga membantu kinerja dari pihak instansi tersebut. Sistem informasi penggajian pegawai yang dapat mempermudah dan membantu kinerja *user/* admin pengolahan data transaksi penggajian sehingga dapat meminimalisir kesalahan pengolahan data dan dapat menyimpan data secara aman tanpa perlu khawatir akan kerusakan atau kehilangan data, serta menampilkan informasi secara tepat dan akurat.

4.1.1 Flowchart Sistem Lama



Gambar 4. 1 Flowchart Sistem Lama

4.1.2 Flowchart Sistem Baru



Gambar 4. 2 Flowchart Sistem Baru

4.2 Analisa Kebutuhan

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dijabarkan pada sub bab sebelumnya maka dapat dibuat analisis kebutuhan yang dapat menjadi solusi ataupun usulan bagi perbaikan dari permasalahan serta kendala yang terjadi pada sistem penggajian yang berjalan saat ini pada Kantor Kecamatan Mlati Sleman. Tahap ini merupakan salah satu tahap yang penting karena kesalahan dalam mengidentifikasi permasalahan dalam sistem akan menimbulkan salah persepsi ketika ingin merancang sistem. Hal ini akan berakibat pada kurang efektifnya perancangan yang dibuat.

4.2.1 Kebutuhan user/ pemakai sistem

Analisis kebutuhan sistem sangat dibutuhkan dalam mendukung kinerja sistem. Apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan yang dibutuhkan atau belum, karena kebutuhan sistem akan mendukung tercapainya tujuan suatu instansi atau perusahaan.

Dengan adanya sistem baru yang telah dibuat diharapkan dapat lebih membantu dalam proses pengolahan data pegawai dan penggajian pegawai pada Kantor Kecamatan Mlati Sleman.

4.2.2 Kebutuhan admin

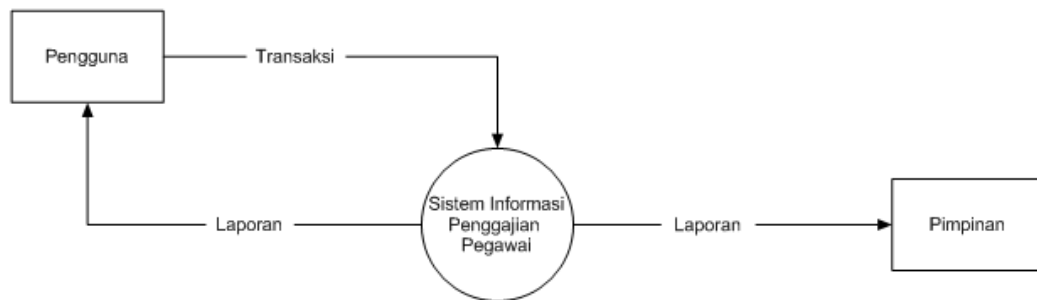
Pada bagian admin, admin dapat mencakup semua akses yang ada pada sistem ini mulai dari mengolah data pegawai, mengolah data jabatan, mengolah data golongan dan mengolah data gaji.

4.3 Rancangan sistem

Rancangan sistem merupakan gambaran dari alur proses sistem pengolahan data di dalam suatu rancangan serta menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, menggunakan *Context Diagram*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entiti Relationship Diagram* (ERD)

4.3.1 Context Diagram

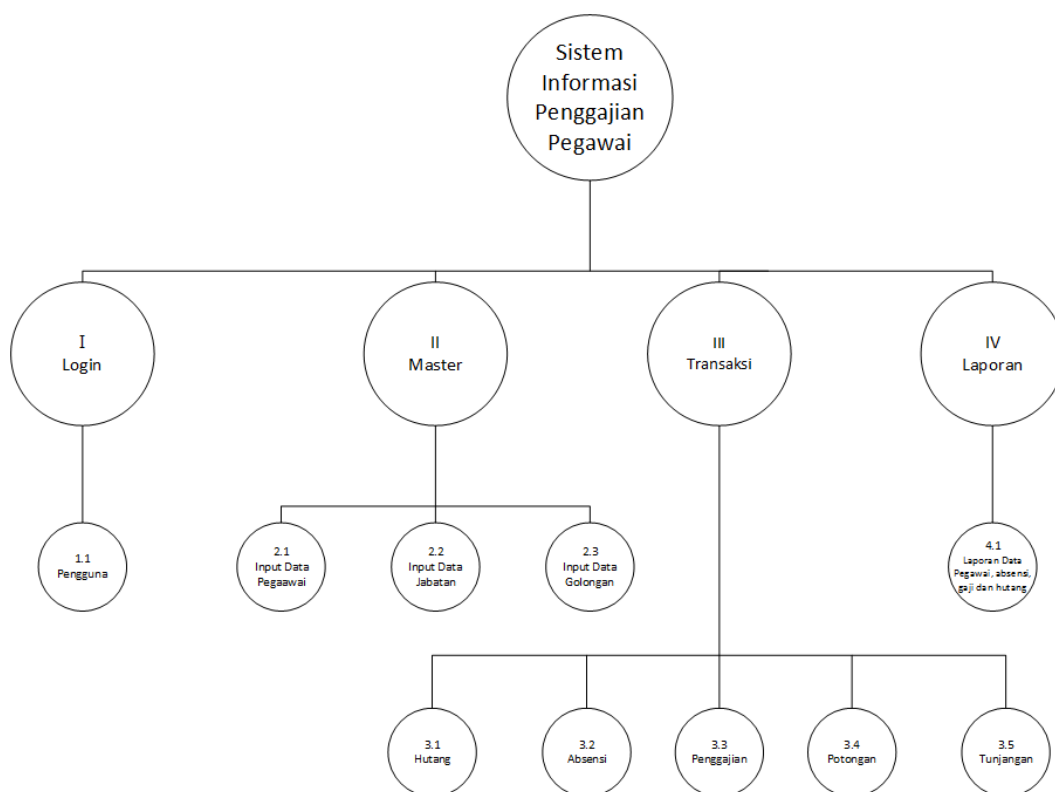
Context Diagram pada Gambar 4. 3 menunjukkan sistem informasi penggajian yang dapat diakses oleh pengguna dan pegawai. Pengguna dapat mengakses data pegawai, data jabatan, data golongan, data gaji, penggajian pegawai dan data user. Sedangkan pimpinan mendapatkan laporan gaji pegawai.



Gambar 4. 3 *Context Diagram*

4.3.2 Diagram Jenjang

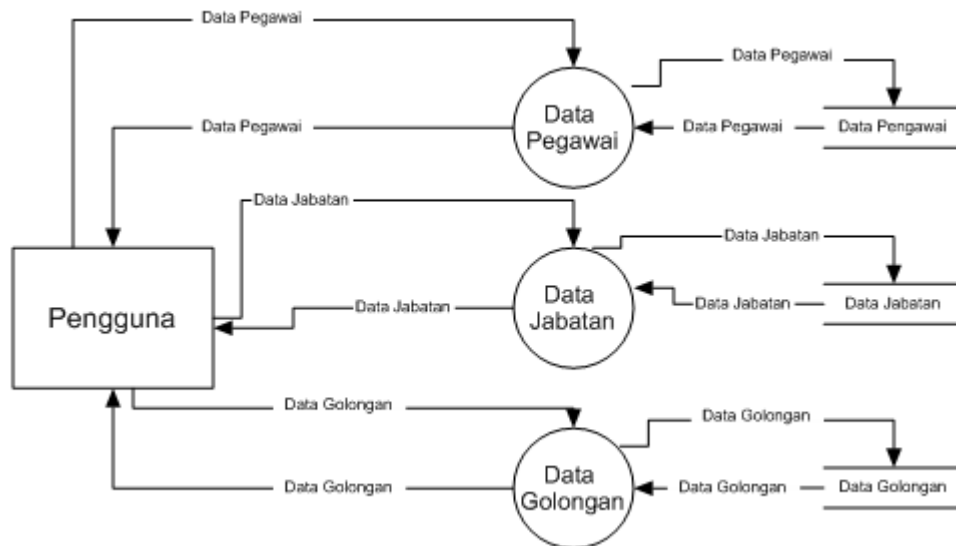
Gambar 4. 4 menunjukkan bahwa sistem informasi dibagi menjadi beberapa proses diantaranya adalah login, master, transaksi dan laporan. Pada master terdapat data pegawai, data jabatan, data golongan sedangkan pada transaksi terdapat hutang, absensi, penggajian, potongan, tunjangan dan pada laporan terdapat data pegawai, absensi, hutang dan gaji.



Gambar 4. 4 *Diagram Jenjang*

4.3.3 DFD Level 1 Proses 1

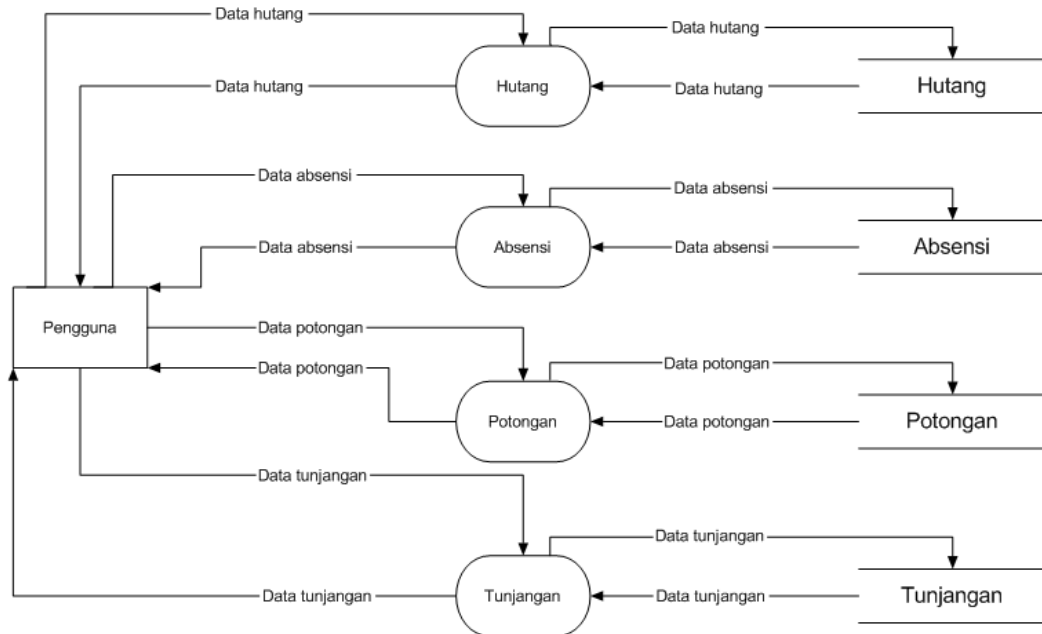
Gambar 4. 5 menunjukkan diagram alir data level 1 proses 1 yang menjelaskan tentang proses pengguna pada sistem. Semakin terlihat jelas pengguna dalam melakukan proses input data pegawai, data jabatan dan data golongan.



Gambar 4. 5 DFD Level 1 Proses 1

4.3.4 DFD Level 1 Proses 2

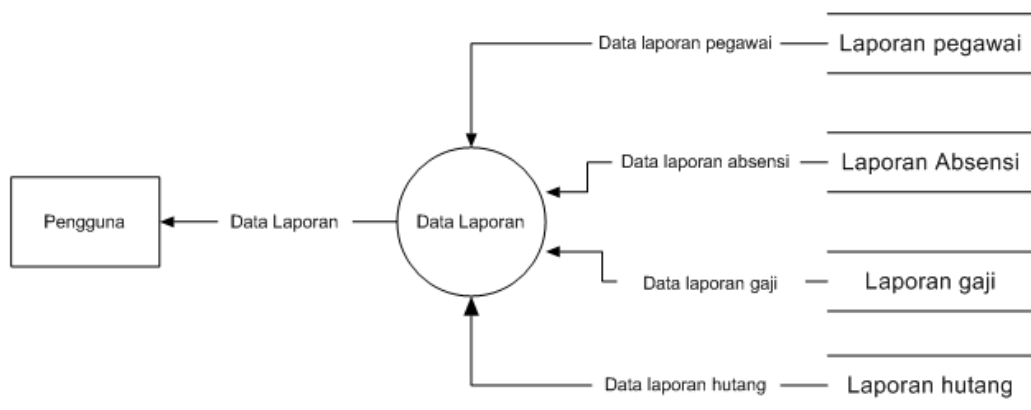
Diagram alir data level 1 proses 2 dapat dilihat pada Gambar 4. 6. Diagram ini menunjukkan transaksi pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 6 Level 1 Proses 2

4.3.5 DFD Level 1 Proses 3

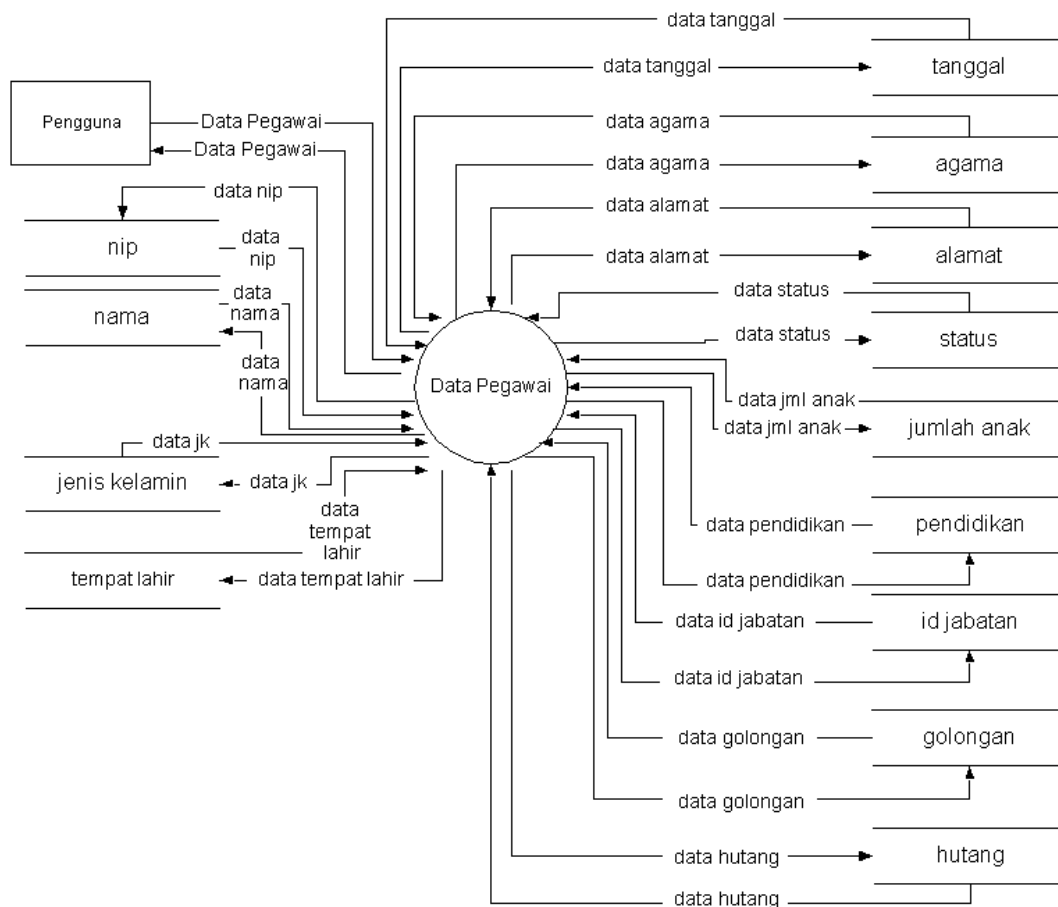
Diagram alir data level 1 proses 3 dapat dilihat pada Gambar 4. 7. Diagram ini menunjukkan laporan pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 7 DFD Level 1 Proses 3

4.3.6 DFD Level 2 Proses 1

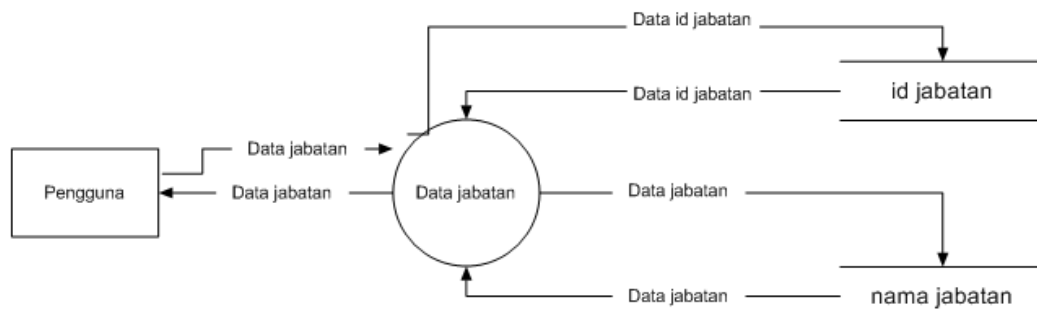
Diagram alir data level 2 proses 1 dapat dilihat pada Gambar 4. 8. Diagram ini menunjukkan input data pegawai pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 8 DFD Level 2 Proses 1

4.3.7 DFD Level 2 Proses 2

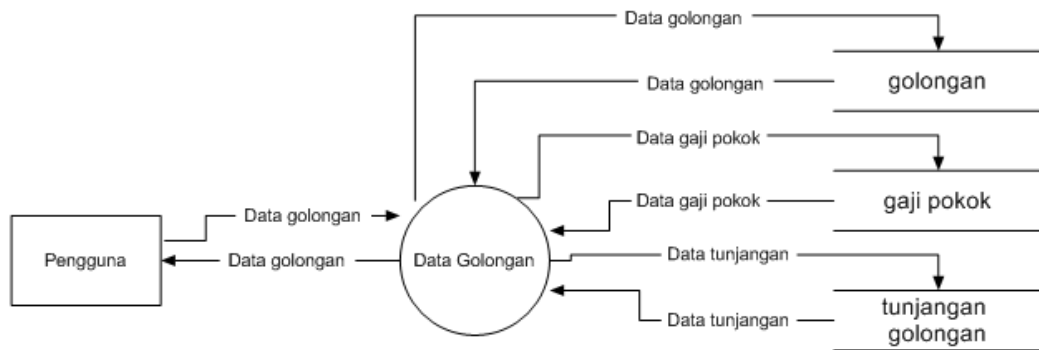
Diagram alir data level 2 proses 2 dapat dilihat pada Gambar 4. 9. Diagram ini menunjukkan input data jabatan pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 9 DFD Level 2 Proses 2

4.3.8 DFD Level 2 Proses 3

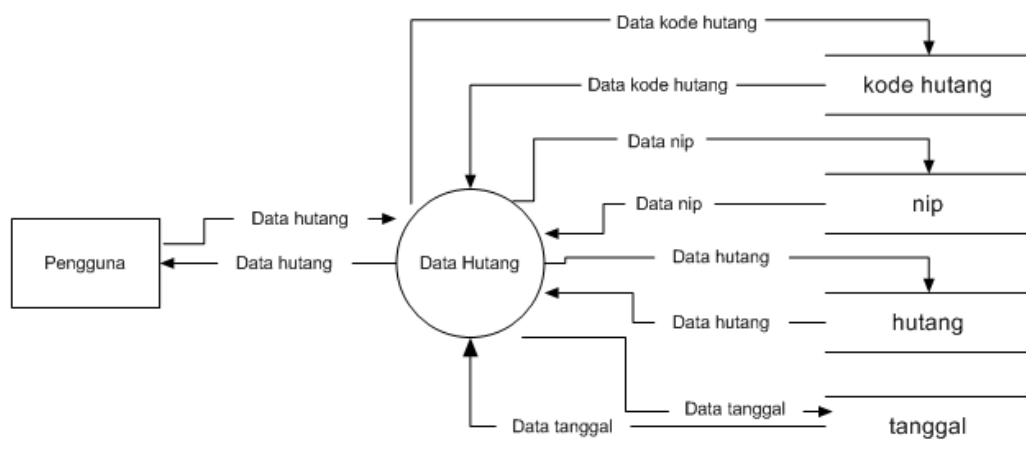
Diagram alir data level 2 proses 3 dapat dilihat pada Gambar 4. 10. Diagram ini menunjukkan input data golongan pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 10 DFD Level 2 Proses 3

4.3.9 DFD Level 2 Proses 4

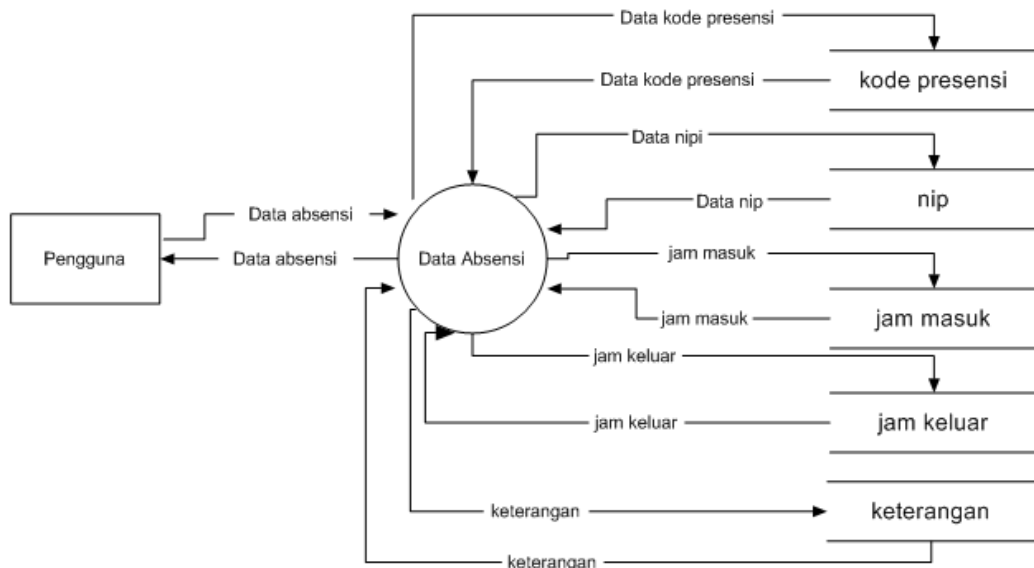
Diagram alir data level 2 proses 4 dapat dilihat pada Gambar 4. 11. Diagram ini menunjukkan data hutang pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 11 DFD Level 2 Proses 4

4.3.10 DFD Level 2 Proses 5

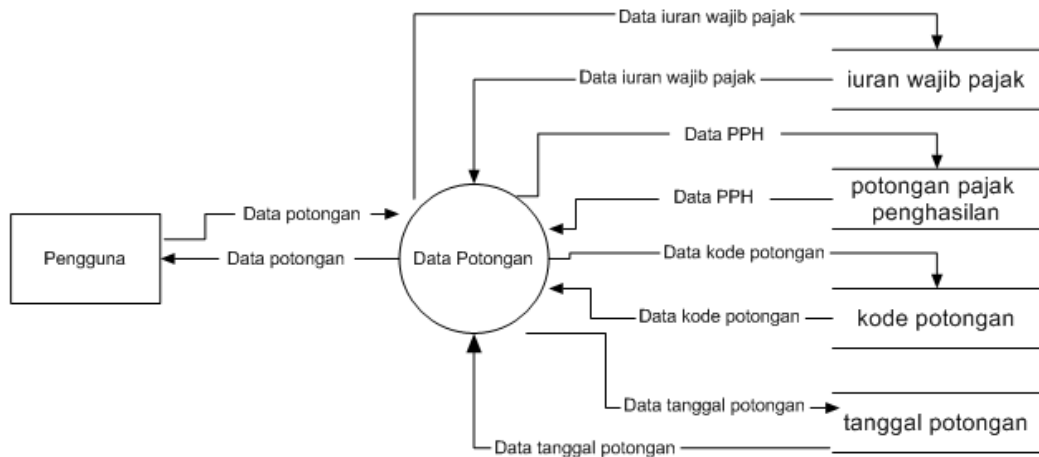
Diagram alir data level 2 proses 5 dapat dilihat pada Gambar 4. 12. Diagram ini menunjukkan data absensi pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 12 DFD Level 2 Proses 5

4.3.11 DFD Level 2 Proses 6

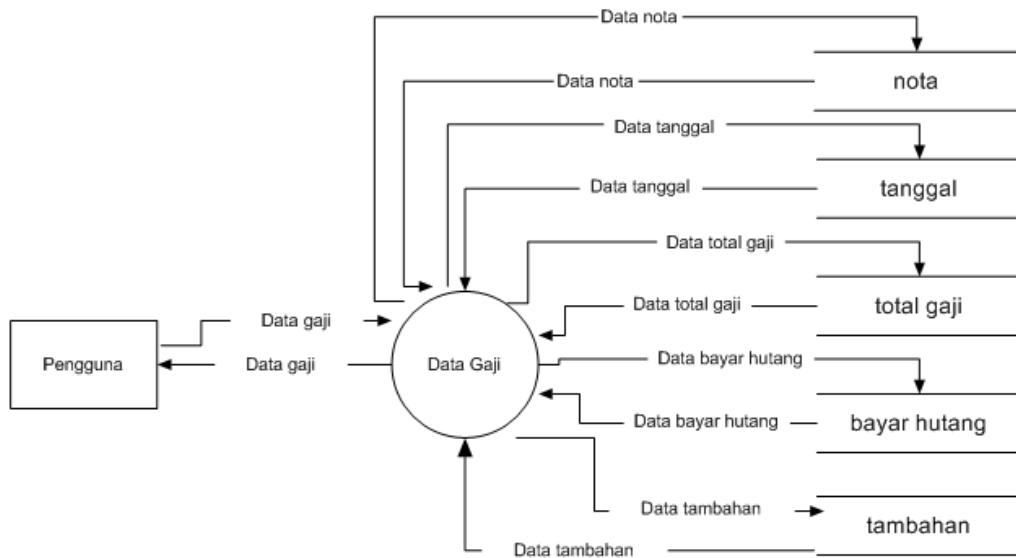
Diagram alir data level 2 proses 6 dapat dilihat pada Gambar 4. 13. Diagram ini menunjukkan data gaji pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 13 DFD Level 2 Proses 6

4.3.12 DFD Level 2 Proses 7

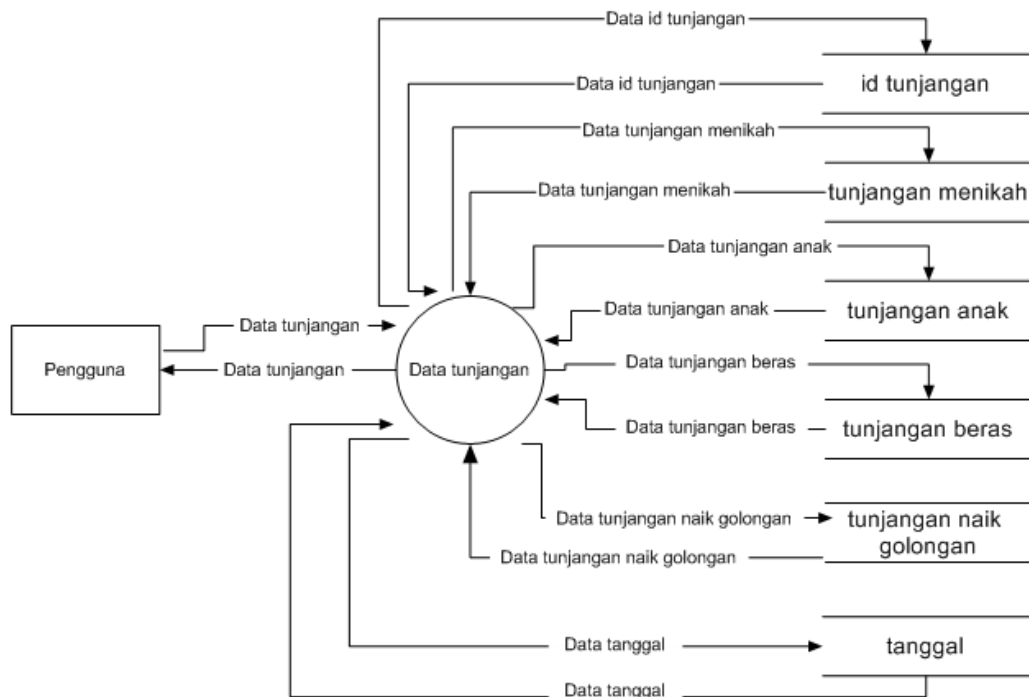
Diagram alir data level 2 proses 7 dapat dilihat pada Gambar 4. 14. Diagram ini menunjukkan data potongan pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 14 DFD Level 2 Proses 7

4.3.13 DFD Level 2 Proses 8

Diagram alir data level 2 proses 8 dapat dilihat pada Gambar 4. 15. Diagram ini menunjukkan data tunjangan pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 15 DFD Level 2 Proses 8

4.3.14 DFD Level 2 Proses 9

Diagram alir data level 2 proses 9 dapat dilihat pada Gambar 4. 16. Diagram ini menunjukkan laporan data pegawai pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 16 DFD Level 2 Proses 9

4.3.15 DFD Level 2 Proses 10

Diagram alir data level 2 proses 10 dapat dilihat pada Gambar 4. 17. Diagram ini menunjukkan laporan data absensi pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 17 DFD Level 2 Proses 10

4.3.16 DFD Level 2 Proses 11

Diagram alir data level 2 proses 11 dapat dilihat pada Gambar 4. 18. Diagram ini menunjukkan laporan data gaji pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 18 DFD Level 2 Proses 11

4.3.17 DFD Level 2 Proses 12

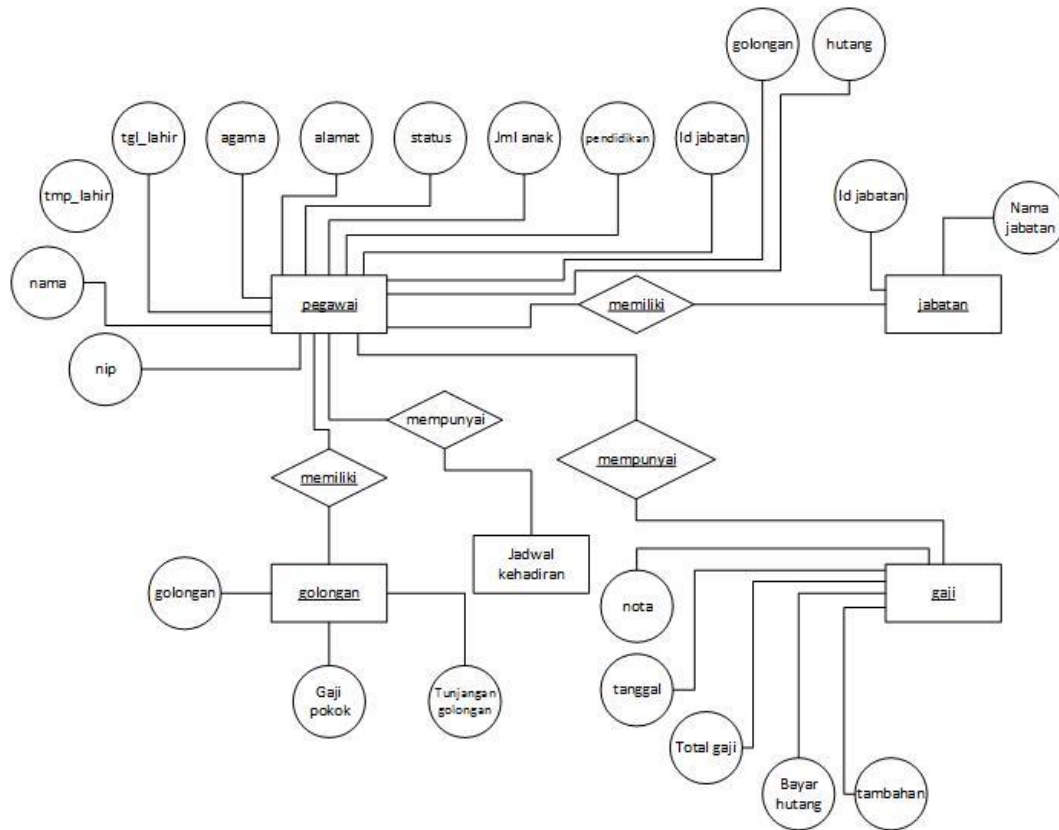
Diagram alir data level 2 proses 12 dapat dilihat pada Gambar 4. 19. Diagram ini menunjukkan laporan data hutang pada sistem. Alir data semakin terlihat jelas dari mana asal data dan kemana tujuan data dialirkan.



Gambar 4. 19 DFD Level 2 Proses 12

4.4 Perancangan Database

4.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. 20 ERD

4.5 Desain Struktur Basis Data

Pada tahap ini melakukan pendefinisian basis data yang tersimpan, meliputi penyimpanan data, format data, dan jalur akses.

4.5.1 Struktur Tabel

Pada tahap ini dilakukan pendefinisian *database* yang akan disimpan meliputi struktur tabel. Pada Sistem Informasi Penggajian ini terdapat 11 tabel diantaranya : admin, pegawai, golongan, jabatan, gaji, det_gaji, settunjangan, potongan, htgkoperasi, presensi, det_presensi.

1. Tabel admin

Primary key : idAdmin

Foreign key : -

Tabel 4. 1 Struktur Tabel Admin

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
idAdmin	char	20	Id admin (PK)
nama	varchar	50	Nama admin
pass	varchar	30	Password admin

2. Tabel pegawai

Primary key : nip

Foreign key : id_jabatan dan gol

Tabel 4. 2 Struktur Tabel Pegawai

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
nip	char	25	Nomor Induk Pegawai (PK)
nama	varchar	50	Nama pegawai
jk	char	10	Jenis kelamin
tempat_lahir	varchar	50	Tempat lahir
tgl	date		Tanggal lahir
agama	char	20	Agama
alamat	varchar	100	Alamat pegawai
status	enum		Status menikah
jml_anak	int	11	Jumlah anak
pendidikan	char	20	Pendidikan terakhir pegawai
id_jabatan	char	5	id jabatan pegawai (FK)
gol	char	2	Golongan pegawai (FK)
hutang	double		Hutang pegawai

3. Tabel golongan

Primary key : gol

Foreign key : -

Tabel 4. 3 Struktur Tabel Golongan

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
gol	char	5	Kode golongan (PK)
gapok	double		Gaji pokok
tunj_gol	int	11	Tunjangan golongan

4. Tabel jabatan

Primary key : id_jabatan

Foreign key : -

Tabel 4. 4 Struktur Tabel Jabatan

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
id_jabatan	char	5	Id jabatan (PK)
nama_jabatan	varchar	30	Nama jabatan

5. Tabel gaji

Primary key : nota

Foreign key : -

Tabel 4. 5 Struktur Tabel Gaji

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
nota	char	15	Nota gaji (PK)
tgl	date	-	Tanggal gaji pegawai
total_Gaji	double	-	Total gaji pegawai
bayarHutang	double	-	Hutang pegawai
tambahan	varchar	30	Tambahan gaji

6. Tabel det_gaji

Primary key : -

Foreign key : nip dan nota

Tabel 4. 6 Struktur Tabel Detail Gaji

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
nip	Char	25	Nip pegawai (FK)
nota	Char	15	Nota detail gaji (FK)

7. Tabel settunjangan

Primary key : id_Tunj

Foreign key : -

Tabel 4. 7 Struktur Tabel Tunjangan

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
id_Tunj	Char	3	Id tunjangan (PK)
tunj_menikah	Double	-	Tunjangan menikah
tunj_anak	Double	-	Tunjangan anak
tunj_beras	Double	-	Tunjangan beras
tunj_naik_gol	Double	-	Tunjangan naik golongan
tgl	Varchar	10	Tanggal tunjangan

8. Tabel potongan

Primary key : kd_potongan

Foreign key : -

Tabel 4. 8 Struktur Tabel Potongan

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
iuran_wajib_pajak	Int	11	Iuran wajib pajak
pot_pjk_penghasilan	Int	11	Potongan pajak penghasilan
kd_potongan	Char	3	Kode potongan (PK)
tgl_potongan	Date	-	Tanggal potongan

9. Tabel hitung koperasi

Primary key : kd_Htg

Foreign key : nip

Tabel 4. 9 Struktur Tabel Hitung Koperasi

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
kd_Htg	Char	8	Kode hitung (PK)
nip	Char	25	Nip pegawai (FK)
hutang	Double		Hutang pegawai

tanggal_hutang	Date		Tanggal hutang
----------------	------	--	----------------

10. Tabel presensi

Primary key : kd_presensi

Foreign key : -

Tabel 4. 10 Struktur Tabel Presensi

Nama Kolom	Tipe Data-	Panjang	Deskripsi
kd_presensi	Char	20	Kode presensi (PK)
tgl_presensi	Date		Tanggal pesensi

11. Tabel det_presensi

Primary key : -

Foreign key : kd_presensi dan nip.

Tabel 4. 11 Struktur Tabel Detail Presensi

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
kd_presensi	Char	20	Kode Presensi (FK)
nip	Char	25	Nip Pegawai (FK)
jam_masuk	time		Jam Masuk Pegawai
jam_keluar	time		Jam Keluar Pegawai
keterangan	varchar	50	Keterangan Presensi

12. Tabel report

Primary key : -

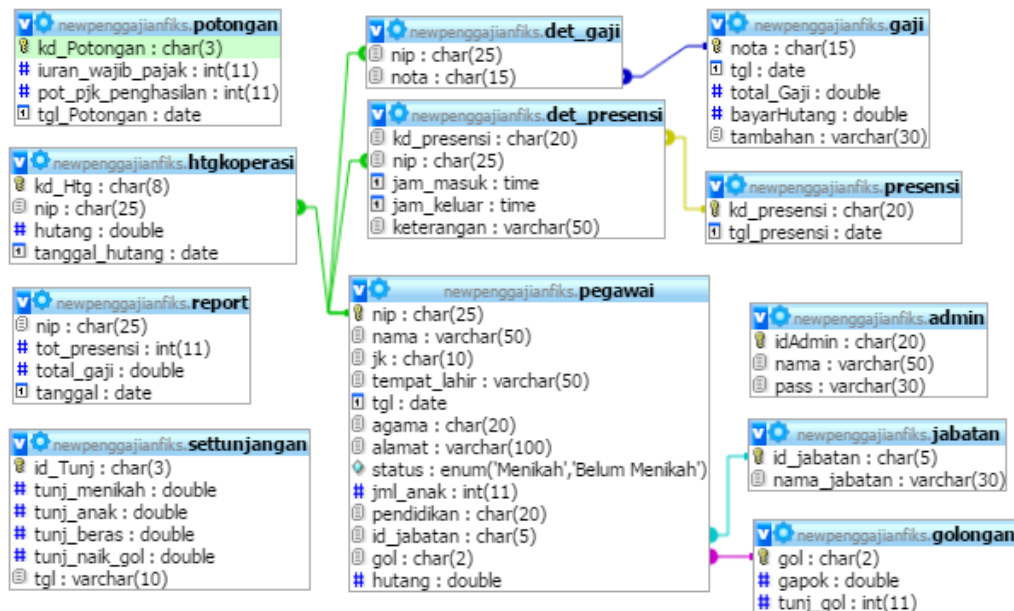
Foreign key : -

Tabel 4. 12 Struktur Tabel report

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
nip	Char	25	nip pegawai
tot_presensi	int	11	total presensi
tot_gaji	double		total gaji
tanggal	date		tanggal keluar laporan

Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel dapat dilihat pada Gambar 4. 21



Gambar 4. 21 Relasi Antar Tabel

4.6 Rancangan Menu Dan Antar Muka

4.6.1 Rancangan Form Menu Pertama Sistem

Pada form menu pertama sistem terdapat beberapa menu seperti tombol login, keluar, master, transaksi dan laporan. Pengguna dapat menjalankan sistem harus dengan cara login sebagai pengguna dengan cara pilih tombol login nanti akan masuk ke menu login pengguna dapat masuk kemenu master, transaksi dan laporan. Rancangan form menu pertama sistem dapat dilihat pada Gambar 4. 2 1

Gambar 4. 22 Rancangan Form Menu Pertama Sistem

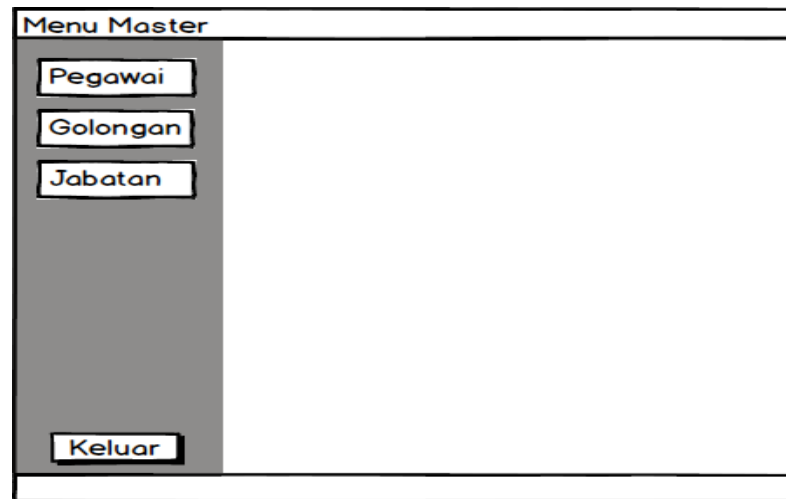
4.6.2 Rancangan Form Login

Form login berisikan username dan password serta terdapat tombol masuk yang digunakan untuk masuk ke menubar master, transaksi, laporan berdasarkan hak akses yang telah ditentukan. Rancangan form login dapat dilihat pada Gambar Gambar 4. 23.

Gambar 4. 23 Rancangan Form Login

4.6.3 Rancangan Menubar Master

Pada menubar master pengguna bisa melakukan input data pada data pegawai, golongan dan jabatan. Rancangan form menubar master dapat dilihat pada Gambar 4. 24.

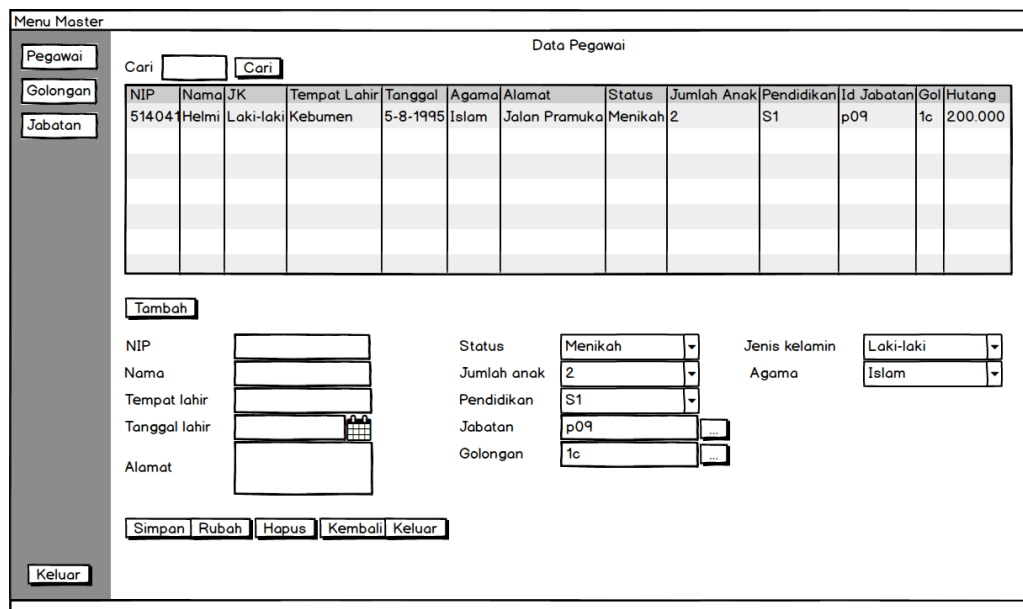


The image shows a window titled "Menu Master". On the left side, there is a vertical menu bar with four buttons: "Pegawai", "Golongan", "Jabatan", and "Keluar". The main area of the window is empty.

Gambar 4. 24 Rancangan Menubar Master

4.6.4 Rancangan Form Data Pegawai

Pada form pegawai pengguna bisa melakukan input data pada data pegawai baru. Rancangan form data pegawai dapat dilihat pada Gambar 4. 25.



The image shows a window titled "Menu Master" with a sub-section titled "Data Pegawai". On the left side, there is a vertical menu bar with three buttons: "Pegawai", "Golongan", and "Jabatan". Below the menu bar, there is a "Cari" label and a text input field. To the right of the input field is a "Cari" button. Below the input field is a table with 12 columns: NIP, Nama, JK, Tempat Lahir, Tanggal, Agama, Alamat, Status, Jumlah Anak, Pendidikan, Id. Jabatan, Gol, and Hutang. The first row of the table contains the following data: 51404, Helmi, Laki-laki, Kebumen, 5-8-1995, Islam, Jalan Pramuka, Menikah, 2, S1, p09, 1c, 200.000. Below the table, there is a "Tambah" button. Below the "Tambah" button, there are several input fields and dropdown menus for adding a new employee: NIP, Nama, Tempat lahir, Tanggal lahir (with a calendar icon), Alamat, Status (dropdown menu with "Menikah" selected), Jumlah anak (dropdown menu with "2" selected), Pendidikan (dropdown menu with "S1" selected), Jenis kelamin (dropdown menu with "Laki-laki" selected), Agama (dropdown menu with "Islam" selected), Jabatan (text input field with "p09" and a "..." button), and Golongan (text input field with "1c" and a "..." button). At the bottom of the form, there are five buttons: "Simpan", "Rubah", "Hapus", "Kembali", and "Keluar".

Gambar 4. 25 Rancangan Form Pegawai

4.6.5 Rancangan Form Jabatan

Pada form jabatan pengguna bisa melakukan input data pada data jabatan. Rancangan form data jabatan dapat dilihat pada Gambar 4. 26.

Menu Master

Pegawai
Golongan
Jabatan

Cari Cari

Data Jabatan

Id Jabatan	Nama Jabatan
001	Camat

Tambah

Id Jabatan

Nama Jabatan

Simpan Rubah Hapus Kembali Keluar

Keluar

Gambar 4. 26 Rancangan Form Jabatan

4.6.6 Rancangan Form Golongan

Pada form golongan pengguna bisa melakukan input data pada data golongan. Rancangan form data golongan dapat dilihat pada Gambar 4. 27.

Menu Master

Pegawai
Golongan
Jabatan

Cari Cari

Data Golongan

Golongan	Gaji Pokok	Tunjangan Golongan
1a	3.000.000	200.000

Tambah

Golongan

Gaji Pokok

Tunjangan Golongan

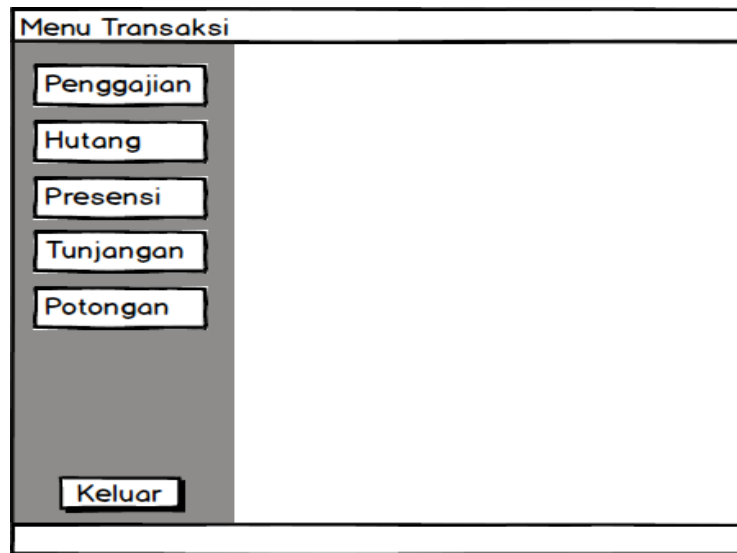
Simpan Rubah Hapus Kembali Keluar

Keluar

Gambar 4. 27 Rancangan Form Golongan

4.6.7 Rancangan Form Menubar Transaksi

Pada menubar transaksi pengguna bisa melakukan transaksi penggajian, input hutang, input presensi, mengatur tunjangan dan mengatur potongan. Rancangan form menubar transaksi dapat dilihat pada Gambar 4. 28.

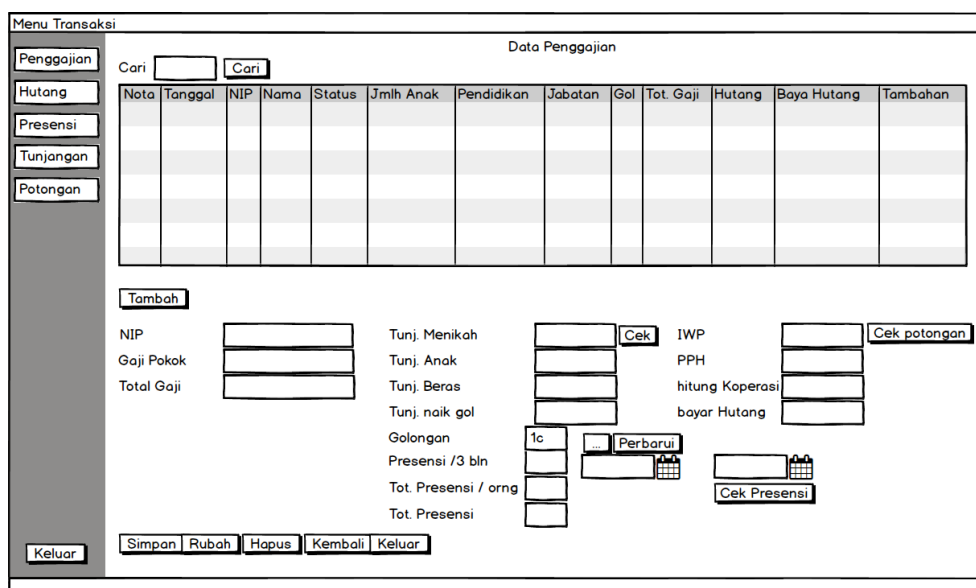


The image shows a software interface titled "Menu Transaksi". On the left side, there is a vertical menu bar containing five buttons: "Penggajian", "Hutang", "Presensi", "Tunjangan", and "Potongan". At the bottom of this menu bar is a button labeled "Keluar". The main area of the window is currently empty.

Gambar 4. 28 Rancangan Menubar Transaksi

4.6.8 Rancangan Form Penggajian

Pada form penggajian pengguna bisa melakukan input data transaksi penggajian pada form penggajian. Rancangan form data penggajian dapat dilihat pada Gambar 4. 29.



The image shows a software interface titled "Menu Transaksi" with a sub-header "Data Penggajian". On the left is a menu bar with buttons for "Penggajian", "Hutang", "Presensi", "Tunjangan", "Potongan", and "Keluar". The main area contains a search bar with "Cari" and "Cari" buttons, followed by a table with 13 columns: "Nota", "Tanggal", "NIP", "Nama", "Status", "Jmlh Anak", "Pendidikan", "Jabatan", "Gol", "Tot. Gaji", "Hutang", "Bayu Hutang", and "Tambahan". Below the table is a "Tambah" button. Further down are input fields for "NIP", "Gaji Pokok", and "Total Gaji". To the right of these are labels for "Tunj. Menikah", "Tunj. Anak", "Tunj. Beras", "Tunj. naik gol", "Golongan", "Presensi /3 bln", "Tot. Presensi / org", and "Tot. Presensi", each with an input field. There are also buttons for "Cek", "IWP", "PPH", "hitung Koperasi", "bayar Hutang", "Perburui", and "Cek potongan". At the bottom, there is a "Cek Presensi" button and a row of buttons: "Simpan", "Rubah", "Hapus", "Kembali", and "Keluar".

Gambar 4. 29 Rancangan Form Penggajian

4.6.9 Rancangan Form Hutang

Pada form hutang pengguna bisa melakukan input data pada data hutang. Rancangan form data golongan dapat dilihat pada Gambar 4. 30.

Menu Transaksi

Penggajian

Hutang

Presensi

Tunjangan

Potongan

Keluar

Data Koperasi

Cari Cari

Kode Hutang	NIP	Hutang	Tanggal Hutang
214546	0444	100.000	05-11-2017

Tambah

Kode Hutang

NIP ...

Hutang

Tanggal Hutang

Simpan Rubah Hapus Kembali Keluar

Gambar 4. 30 Rancangan Form Hutang

4.6.10 Rancangan Form Presensi

Pada form presensi pengguna bisa melakukan input data pada data presensi input data masuk input data keluar dan input keterangan presensi. Rancangan form data presensi dapat dilihat pada Gambar 4. 31.

Menu Transaksi

Penggajian

Hutang

Presensi

Tunjangan

Potongan

Keluar

Data Presensi

NIP

Save

Delete

Kode Presensi	NIP	Nama	Tanggal Presensi	Waktu

Cari

Tanggal

Cari

Refresh

Gambar 4. 31 Rancangan Form Presensi

4.6.11 Rancangan Form Tunjangan

Pada form tunjangan pengguna bisa melakukan edit data pada data tunjangan. Rancangan form data tunjangan dapat dilihat pada Gambar 4. 32.

Menu Transaksi

Penggajian

Hutang

Presensi

Tunjangan

Potongan

Keluar

Data Tunjangan

Cari

Cari

ID Tunjangan	Tunj. menikah	Tunj anak	Tunj beras	tunj naik gol	tgl

Tambah

Kode Tunj

Tunj Anak

Tunj Naik Gol

Tunj Menikah

Tunj Beras

Tgl

Simpan

Rubah

Hapus

Kembali

Keluar

Gambar 4. 32 Rancangan Form Tunjangan

4.6.12 Rancangan Form Potongan

Pada form potongan pengguna bisa melakukan edit data pada data potongan. Rancangan form data presensi dapat dilihat pada Gambar 4. 33.

Menu Transaksi

Penggajian

Hutang

Presensi

Tunjangan

Potongan

Keluar

Cari Cari

Data Potongan

Kode potongan	Iuran wajib pajak	Pot. pajak penghasilan	Tgl. Potongan

Tambah

Kode Pot

Iuran wajib pajak

Pot. pjg penghasilan

Tanggal

Simpan

Rubah

Hapus

Kembali

Keluar

Gambar 4. 33 Rancangan Form Potongan

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi

Pada bab implementasi sistem ini akan dijelaskan cara pengoperasian sistem yang akan diterapkan pada sistem informasi penggajian untuk memudahkan pendataan pegawai. Kegunaan sistem ini yaitu untuk mengolah pendataan pegawai, pendataan golongan, pendataan jabatan, transaksi gaji dan laporan gaji pegawai. Dari pengujian sistem maka akan diketahui kinerja sistemnya dan untuk mengetahui apakah masih terdapat error atau tidak. Pengolahan data ini diharapkan dapat mempermudah dalam hal penyajian, pelayanan dan pembuatan laporan.

5.2 Perangkat Keras (*Hardware*) yang Digunakan

Perangkat keras yang digunakan dalam membangun program sistem informasi penggajian pegawai berbasis dekstop ini adalah:

- a. ASUS K43E
- b. RAM 2048MB
- c. Hardisk 500GB

5.3 Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan

Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun program sistem informasi penggajian berbasis dekstop ini adalah:

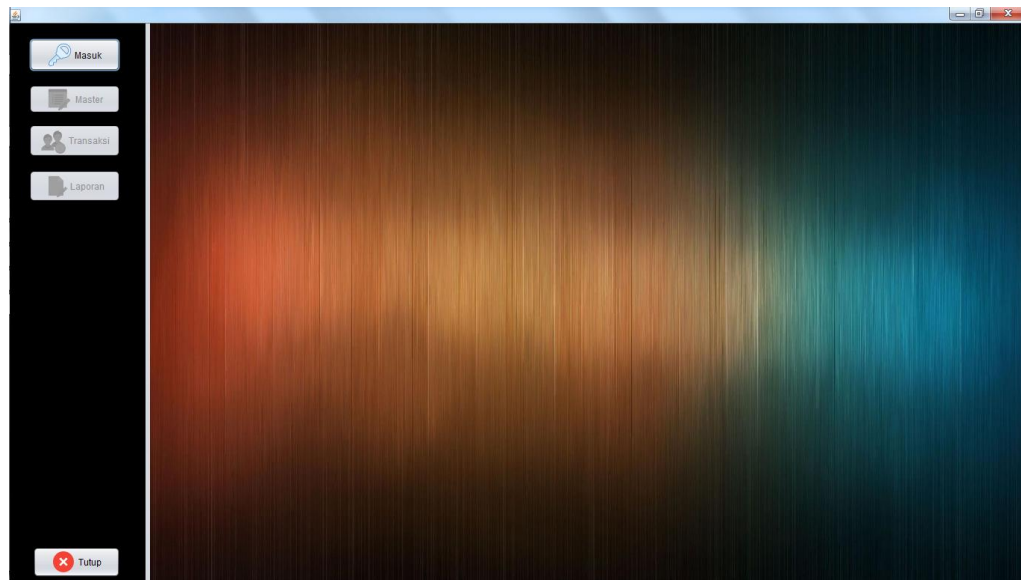
- a. Netbeans 8.0.2 sebagai *develope* program
- b. MySql sebagai penyimpan data (*database*)

5.4 Pembahasan

5.4.1 Antar Muka *Form* Menu Utama Pertama Sistem

Form menu utama merupakan *form* pertama yang akan pengguna lihat ketika membuka aplikasi sistem informasi penggajian pegawai. *Form* menu utama

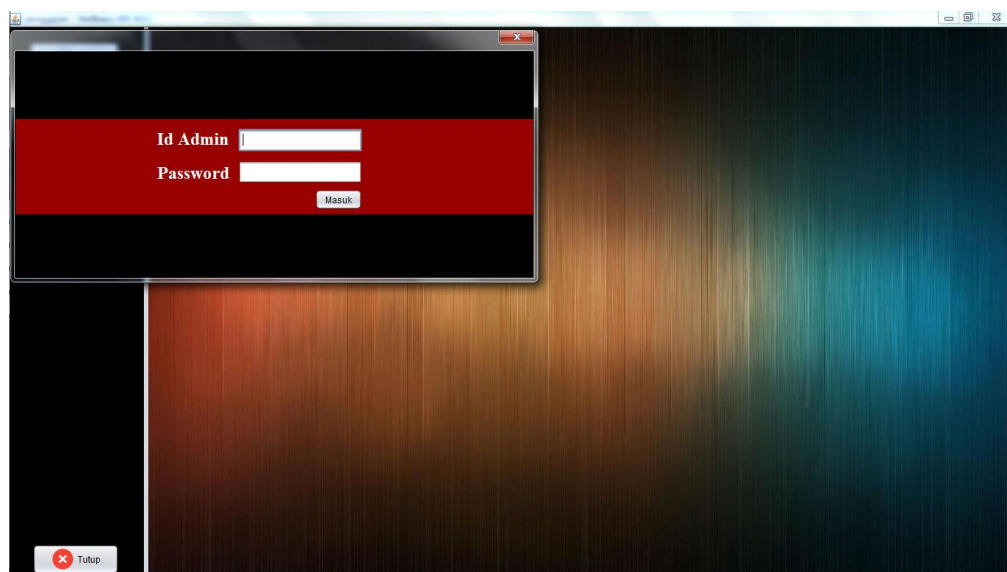
pertama ini belum bisa mengakses ke menu bar antara lain master, transaksi dan laporan karena belum *login* sebagai pengguna. Antar muka *form* menu utama pertama sistem dapat dilihat pada Gambar 5. 1.



Gambar 5. 1 Antar Muka *Form* Menu Utama

5.4.2 Antar Muka *Form Login*

Form login merupakan *form* yang bisa mengarahkan pengguna untuk bisa mengakses sistem menggunakan hak akses yang sudah terdaftar. Hak akses tersebut terdiri dari satu bagian yaitu pengguna. Antar muka *form login* dapat dilihat pada Gambar 5. 2.



Gambar 5. 2 Antar Muka *Form Login*

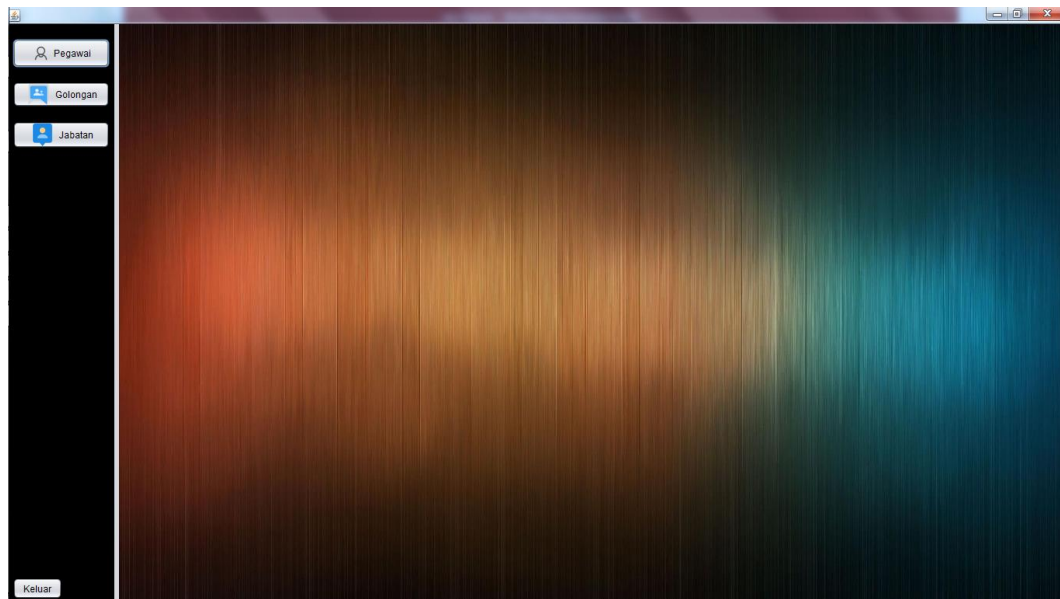
Source Code proses *login* dapat dilihat pada Gambar 5. 3.

```
private void btnLoginActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    // JOptionPane.showMessageDialog(null,
operatorDao.login(txtId.getText(),
String.valueOf(txtPass.getPassword())));
    if (loginDao.login(txtId.getText(),
String.valueOf(txtPass.getPassword()))==true) {
        lblMaster.setEnabled(true);
        lblTransaksi.setEnabled(true);
        lblLaporan.setEnabled(true);
        lblIdAdmin.setText(txtId.getText());
        EntLogin.setAdmin(txtId.getText());
        txtId.setText("");
        txtPass.setText("");
        txtId.setEnabled(false);
        txtPass.setEnabled(false);
        kondisi = true;
        hidden(false);
        // JOptionPane.showMessageDialog(null,
operatorDao.login(txtId.getText(),
txtPass.getPassword().toString()));
    }else{
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "ID dan PASSWORD
tidak sesuai", "WARNING !", JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
        txtId.setText("");
        txtPass.setText("");
        lblIdAdmin.setText("");
        kondisi = false;
    }
}
```

Gambar 5. 3 *Source Code Login*

5.4.3 *Form Antar Muka Master*

Pada menu bar master terdapat *form* pegawai, golongan dan jabatan. *Form* yang terdapat pada menu bar master merupakan bagian untuk melakukan proses input data pegawai golongan dan jabatan yang akan di proses oleh pengguna. Menu bar master dapat dilihat pada Gambar 5. 4.



Gambar 5. 4 Menu Bar Master

5.4.4 Form Antar Muka Pegawai

Jika pengguna memilih *form* pegawai yang terletak pada bagian master maka akan muncul *form* pegawai dan pengguna dapat melakukan tambah, simpan, edit, keluar dan juga mencari data-data pegawai. Data yang diolah dengan *form* pegawai antara lain nip, nama pegawai, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, agama, alamat, status, jumlah anak, pendidikan, id jabatan, golongan dan hutang. *Form* antar muka pegawai dapat dilihat pada Gambar 5. 5.

Data Pegawai

Cari: Cari

0111

NIP	NAMA	JENIS KELA...	TEMPAT LAH...	TANGGAL	AGAMA	ALAMAT	STATUS	JUMLAH ANAK	PENDIDIKAN	ID JABATAN	GOLONGAN	HUTANG
156797	Gery Fathura...	Laki	Klaten	1979-02-01	Islam	Klaten	Menikah	2	S1	J01	la	10000.0
165675	Fajar Anif	Laki	Malang	1988-07-20	Kristen	Malang	Menikah	1	D3	J06	lc	0.0
167765	Atika Uifa Ma...	Laki	Purwodadi	1990-10-11	Islam	Purwodadi	Belum Menik...	0	S1	J04	ld	0.0
175653	Vicky Hardya...	Laki	Surakarta	1979-09-28	Islam	Surakarta	Menikah	1	D3	J06	ld	0.0
179656	Melinda Sus...	Perempuan	Purworejo	1987-07-13	Islam	Purworejo	Menikah	2	S1	J08	la	0.0
18156	Rigi Sejalini...	Perempuan	Kebumen	1980-08-17	Islam	Kebumen	Menikah	1	S1	J04	lb	0.0
189643	Eka Oktaviani	Perempuan	Banjarnegara	1985-04-02	Islam	Banjarnegara	Menikah	2	S1	J02	lb	0.0
198457	Nadia Mubarak	Perempuan	Jogja	1989-07-09	Islam	Kedawung	Menikah	2	D3	J09	ld	0.0
19872	Andra Widya...	Laki	Surakarta	1988-11-04	Islam	Surakarta	Belum Menik...	0	D3	J10	llc	0.0
198753	Bagas Hand...	Laki	Sukoharjo	1970-04-11	Islam	Sukoharjo	Menikah	2	D1	J07	lla	0.0

Tambah

Nip:

Nama:

Tempat Lahir:

Tanggal Lahir: 11 Apr 70

Alamat:

Status:

Jumlah Anak:

Pendidikan:

Jabatan:

Golongan:

Jenis Kelamin:

Agama:

Simpan Ubah Hapus Kembali Keluar

Gambar 5. 5 Form Antar Muka Pegawai

Source Code fungsi simpan data pegawai ini digunakan untuk proses menyimpan data yang berada pada *form* data pegawai, yang nantinya data akan dimasukkan kedalam database. *Source code* fungsi simpan dapat dilihat pada Gambar 5. 6.

```
private void btnSaveActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    String tglLahir = new SimpleDateFormat("yyyy-MM-
dd").format(cldTglLahir.getDate());
    peg.setNip(txtNip.getText());
    peg.setNama(txtNama.getText());
    peg.setJk(cmbJk.getSelectedItem().toString());
    peg.setTempatLahir(txtTempatLahir.getText());
    peg.setTgl(tglLahir);
    peg.setAgama(cmbAgama.getSelectedItem().toString());
    peg.setAlamat(txtAlamat.getText());
    peg.setStatus(cmbStatus.getSelectedItem().toString());

    peg.setJmlAnak(Integer.parseInt(cmbJmlAnak.getSelectedItem().toStr
ing()));

    peg.setJmlAnak(Integer.parseInt(cmbJmlAnak.getSelectedItem().toStr
ing()));

    peg.setPendidikan(cmbPendidikan.getSelectedItem().toString());
    peg.setIdJabatan(txtJabatan.getText());
    peg.setGol(txtGolongan.getText());
    peg.setHutang(0);
    if (proses.equalsIgnoreCase("Save")) {
        kondisi = pegawaiDao.simpanPegawai(peg);
    }
    else if (proses.equalsIgnoreCase("Edit")) {
        kondisi = pegawaiDao.editPegawai(peg);
    }

    if (kondisi == true) {
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Simpan
Berhasil");
        bersihText();
    } else {
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Simpan");
    }
    btnBackActionPerformed(evt);
}
```

Gambar 5. 6 *source code* fungsi simpan

Source code fungsi edit data pegawai ini digunakan untuk merubah data yang ingin dirubah. *Source code* fungsi edit dapat dilihat pada Gambar 5. 7.

```
private void btnEditActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {

    // TODO add your handling code here:
    aturButton(false);
    aturText(true);
    txtNip.setEnabled(false);
    proses = "Edit";

}
```

Gambar 5. 7 *source code* fungsi edit

Source code fungsi hapus pegawai, fungsi ini digunakan untuk menghapus data yang berada pada tabel *form* data pegawai. *Source code* fungsi hapus dapat dilihat pada Gambar 5. 8.

```
private void btnDeleteActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {

    // TODO add your handling code here:
    if(JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Yakin ingin Hapus
? ", "Konfirmasi", JOptionPane.YES_NO_OPTION)==
JOptionPane.YES_OPTION){
        kondisi =
pegawaiDao.HapusPegawai(txtNip.getText());

        if(kondisi == true){
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil
Hapus");
        }else{
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal
Hapus");
        }
        refreshTable();
    }

}
```

Gambar 5. 8 *source code* fungsi hapus

5.4.5 *Form* Antar Muka Golongan

Jika pengguna memilih *form* golongan yang terletak pada bagian master maka akan muncul *form* golongan dan pengguna dapat melakukan tambah, simpan,

edit, cari dan keluar. Data yang diolah dengan *form* golongan adalah golongan, gaji pokok dan tunjangan/ pergolongan. *Form* antar muka golongan dapat dilihat pada Gambar 5. 9.

GOLONGAN	GAJI POKOK	TUNJANGAN/ GOLONGAN
Ia	1485500	140000
Ib	1623400	145000
Ic	1692100	150000
Iid	1763600	155000
Iia	2017900	160000
Iib	2103300	170000
Iic	2192300	175000
Iia	2285000	185000
Iib	2560600	190000
Iic	2668900	195000
Iid	2781800	200000

Gambar 5. 9 *Form* Antar Muka Golongan

Source Code fungsi simpan data golongan ini digunakan untuk proses menyimpan data yang berada pada *form* data golongan, yang nantinya data akan dimasukkan kedalam database. *Source code* fungsi simpan dapat dilihat pada Gambar 5. 10.

```
private void btnSaveActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    EntGolongan eg = new EntGolongan();
    eg.setGol(txtGol.getText());
    eg.setGapok(Integer.parseInt(txtGapok.getText()));
    eg.setTunj_gol(Integer.parseInt(txtTunjGol.getText()));
    if(proses.equalsIgnoreCase("INSERT")){
        kondisi = golonganDao.simpanGolongan(eg);
    }else{
        kondisi = golonganDao.editGolongan(eg);
    }
    if(kondisi == true){
        JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "BERHASIL
SIMPAN");
    }else{
        JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "GAGAL
SIMPAN");
    }
    btnBackActionPerformed(evt);
}
```

Gambar 5. 10 *source code* fungsi simpan

Source code fungsi edit data pegawai ini digunakan untuk merubah data yang ingin dirubah. *Source code* fungsi edit dapat dilihat pada Gambar 5. 11.

```
private void btnEditActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    proses = "UPDATE";
    aturButton(false);
    aturText(true);
    txtGol.setEnabled(false);
}
```

Gambar 5. 11 *source code* fungsi edit

Source code fungsi hapus pegawai, fungsi ini digunakan untuk menghapus data yang berada pada tabel *form* data pegawai. *Source code* fungsi hapus dapat dilihat pada Gambar 5. 12.

```
private void btnDeleteActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if(JOptionPane.showConfirmDialog(rootPane, "YAKIN INGIN
HAPUS ? ", "KONFIRMASI", JOptionPane.YES_NO_OPTION)==
        JOptionPane.YES_OPTION){
        kondisi = golonganDao.HapusGolongan(txtGol.getText());
        if(kondisi == true){
            JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "BERHASIL
HAPUPS");
        }else{
            JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "GAGAL
HAPUS");
        }
        refreshTable();
    }
}
```

Gambar 5. 12 *source code* fungsi hapus

5.4.6 Form Antar Muka Jabatan

Jika pengguna memilih jabatan yang terletak pada bagian master maka akan muncul *form* jabatan dan pengguna dapat melakukan tambah, simpan, edit, keluar dan cari. Data yang diolah dengan *form* jabatan antara lain id jabatan dan nama jabatan. *Form* antar muka kelas dapat dilihat pada Gambar 5. 13.

ID JABATAN	NAMA JABATAN
J01	Camat
J02	Sekretaris Camat
J03	Kasi Pemerintahan
J04	Kasi Kesos
J05	Kasi Pelum
J06	Kasi Tanis
J07	Kasi PMK
J08	Kasubag Keuangan
J09	Kasubag Umum
J10	Pejabat

Tambah

ID Jabatan:

Nama Jabatan:

Simpan Ubah Hapus Kembali Keluar

Gambar 5. 13 *Form* Antar Muka Jabatan

Source Code fungsi simpan data jabatan ini digunakan untuk proses menyimpan data yang berada pada *form* data jabatan, yang nantinya data akan dimasukkan kedalam *database*. *Source code* fungsi simpan dapat dilihat pada Gambar 5. 14.

```
private void btnSaveActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    EntJabatan ej = new EntJabatan();
    ej.setIdJabatan(txtJabatan.getText());
    ej.setNamaJabatan(txtNmJabatan.getText());

    if(proses.equalsIgnoreCase("Save")){
        kondisi = jabatanDao.simpanJabatan(ej);
    }else if(proses.equalsIgnoreCase("Edit"))
    {
        kondisi = jabatanDao.editJabatan(ej);
    }

    if(kondisi == true){
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "SIMPAN SUKSES");
        txtJabatan.setText("");
        txtNmJabatan.setText("");
    }
}
```

```

        }else
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Simpan
!!");
        }
    }

    btnBackActionPerformed(evt);
}

```

Gambar 5. 14 *source code* fungsi simpan

Source code fungsi edit data jabatan ini digunakan untuk merubah data yang ingin dirubah. *Source code* fungsi edit dapat dilihat pada Gambar 5. 15.

```

private void btnEditActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    aturButton(false);
    aturText(true);
    txtJabatan.setEnabled(true);
    proses = "Edit";
}

```

Gambar 5. 15 *source code* fungsi edit

Source code fungsi hapus jabatan, fungsi ini digunakan untuk menghapus data yang berada pada table *form* data pegawai. *Source code* fungsi hapus dapat dilihat pada Gambar 5. 16.

```

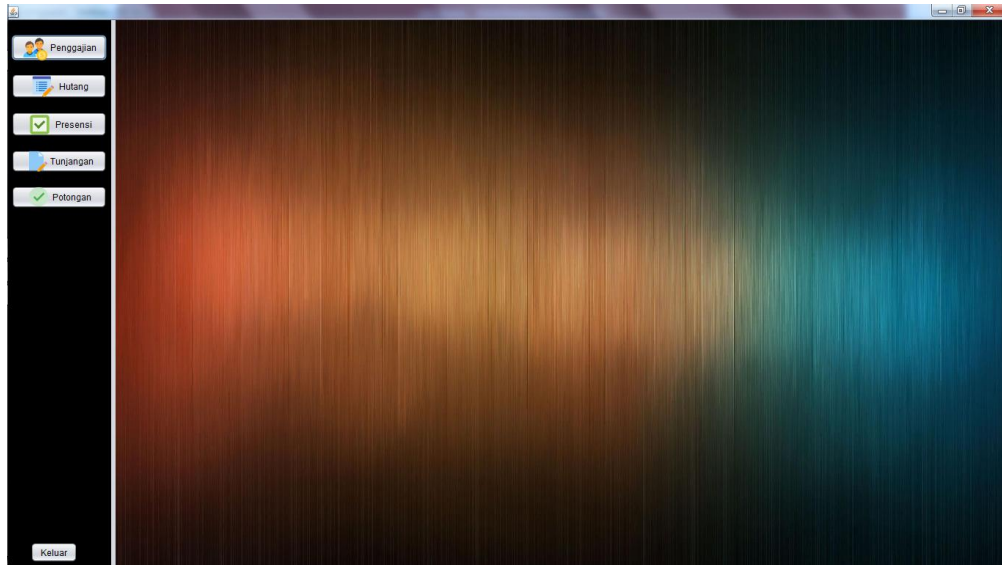
private void btnDeleteActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if(JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Yakin Ingin Hapus
? ", "Konfirmasi", JOptionPane.YES_NO_OPTION)
== JOptionPane.YES_OPTION){
        kondisi =
jabatanDao.HapusJabatan(txtJabatan.getText());
        if(kondisi){
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Sukses
Hapus");
        }else{
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal
Hapus");
        }
        refreshTable();
    }
}

```

Gambar 5. 16 *source code* fungsi hapus

5.4.7 Form Antar Muka Transaksi

Pada menu bar transaksi terdapat form penggajian, hutang, presensi, tunjangan dan potongan. Form transaksi merupakan bagian untuk melakukan proses gaji pegawai yang akan di proses oleh admin. Menu bar transaksi dapat dilihat pada Gambar 5. 17.



Gambar 5. 17 Menu Bar Transaksi

5.4.8 Form Antar Muka Penggajian

Jika pengguna memilih penggajian yang terletak pada bagian transaksi maka akan muncul form penggajian dan pengguna dapat melakukan penggajian pada setiap pegawai yang terdaftar. Data yang diolah dengan *form* penggajian antara lain cek potongan, cek tunjangan, input pegawai yang akan digaji, cek presensi dan bayar hutang jika mempunyai hutang dikoperasi. *Form* antar muka penggajian dapat dilihat pada Gambar 5. 18.

Gambar 5. 18 *Form* Antar Muka Penggajian

Source Code fungsi simpan data penggajian ini digunakan untuk proses menyimpan data yang berada pada *form* data penggajian, yang nantinya data akan dimasukkan kedalam *database*. *Source code* fungsi simpan dapat dilihat pada Gambar 5. 19.

```
private void btnSaveActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if (penggajianDao.cekPenggajian(txtNip.getText(), txtTgl.getText())
    >= 1)
    {
        if (JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Anda Sudah Pernah
        Cetak. Ingin Cetak Lagi ? ", "Koonfirmasi",
        JOptionPane.YES_NO_OPTION) == JOptionPane.YES_OPTION)
        {
            pgj.setNip(txtNip.getText());
            pgj.setNota(txtNota.getText());
            pgj.setTglNota(txtTgl.getText());

            pgj.setTotal_Gaji(Double.parseDouble(txtTotGaji.getText()));

            pgj.setBayarHutang(Double.parseDouble(txtByrHutang.getText()));
            pgj.setTambahan(txtTunjBeras.getText() + "Kg");

            EntReport er = new EntReport();
            er.setNip(txtNip.getText());

            er.setTot_presensi(Integer.parseInt(txtTotPres.getText()));
            er.setTot_gaji(Double.parseDouble(txtTotGaji.getText()));
            er.setTgl(txtTgl.getText());
            kondisi = penggajianDao.simpanPenggajian(pgj);
            if (kondisi) {
```

```

        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil Simpan
!");
        koperasiDao.kurangiHutang(txtNip.getText(),
Double.parseDouble(txtByrHutang.getText()));
        //penggajianDao.simpanReport(er);
        print();
        txtGapok.setText(String.valueOf(0));
        txtGolongan.setText(String.valueOf(0));
        txtHutang.setText(String.valueOf(0));
        txtTotGaji.setText(String.valueOf(0));
        txtTunjAnak.setText(String.valueOf(0));
        txtTunjMenikah.setText(String.valueOf(0));
        txtTunjBeras.setText(String.valueOf(0));
        txtTunjNaikGol.setText(String.valueOf(0));
    }else{
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Simpan Gaji
!");
    }
}
else
{
    pgj.setNip(txtNip.getText());
    pgj.setNota(txtNota.getText());
    pgj.setTglNota(txtTgl.getText());

    pgj.setTotal_Gaji(Double.parseDouble(txtTotGaji.getText()));

    pgj.setBayarHutang(Double.parseDouble(txtByrHutang.getText()));
    pgj.setTambahan(txtTunjBeras.getText()+"Kg");

    EntReport er = new EntReport();
    er.setNip(txtNip.getText());

    er.setTot_presensi(Integer.parseInt(txtTotPres.getText()));
    er.setTot_gaji(Double.parseDouble(txtTotGaji.getText()));
    er.setTgl(txtTgl.getText());
    kondisi = penggajianDao.simpanPenggajian(pgj);
    if(kondisi){
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil Simpan
!");
        koperasiDao.kurangiHutang(txtNip.getText(),
Double.parseDouble(txtByrHutang.getText()));
        penggajianDao.simpanReport(er);
        print();
        txtGapok.setText(String.valueOf(0));
        txtGolongan.setText(String.valueOf(0));
        txtHutang.setText(String.valueOf(0));
        txtTotGaji.setText(String.valueOf(0));
        txtTunjAnak.setText(String.valueOf(0));
        txtTunjMenikah.setText(String.valueOf(0));
        txtTunjBeras.setText(String.valueOf(0));
        txtTunjNaikGol.setText(String.valueOf(0));
    }else{
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Simpan Gaji
!");
    }
}

```

```

        }
    }

    refreshTable();
}

```

Gambar 5. 19 *source code* fungsi simpan

Source code fungsi hapus penggajian, fungsi ini digunakan untuk menghapus data yang berada pada table *form* data penggajian. *Source code* fungsi hapus dapat dilihat pada Gambar 5. 20.

```

private void btnDeleteActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if(penggajianDao.cekPenggajian(txtNip.getText(),
txtTgl.getText())==1)
    {
        if(JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Yakin Ingin
Hapus ?", "Konfirmasi", JOptionPane.YES_NO_OPTION)==
JOptionPane.YES_OPTION)
        {
            penggajianDao.hapusReport(txtNip.getText(),
dtm.getValueAt(tblPenggajian.getSelectedRow(), 1).toString());
            koperasiDao.tambahHutang(txtNip.getText(),
Double.parseDouble(dtm.getValueAt(tblPenggajian.getSelectedRow(),
11).toString()));
            kondisi = penggajianDao.deteleGaji(txtNip.getText(),
dtm.getValueAt(tblPenggajian.getSelectedRow(), 0).toString());
            if(kondisi){
                JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil
Hapus");
            }else{
                JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal
Hapus");
            }
        }
    }
    else
    {
        if(JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Yakin Ingin
Hapus ?", "Konfirmasi", JOptionPane.YES_NO_OPTION)==
JOptionPane.YES_OPTION)
        {
            //penggajianDao.hapusReport(txtNip.getText(),
dtm.getValueAt(tblPenggajian.getSelectedRow(), 1).toString());
            koperasiDao.tambahHutang(txtNip.getText(),
Double.parseDouble(dtm.getValueAt(tblPenggajian.getSelectedRow(),
11).toString()));
            kondisi = penggajianDao.deteleGaji(txtNip.getText(),
dtm.getValueAt(tblPenggajian.getSelectedRow(), 0).toString());
            if(kondisi){

```

```

        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil
Hapus");
    }else{
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal
Hapus");
    }
}
refreshTable();
}

```

Gambar 5. 20 *source code* fungsi hapus

5.4.9 Form Antar Muka Hutang

Jika peengguna memilih hutang yang terletak pada bagian transaksi maka akan muncul *form* hutang dan admin dapat melakukan input pada setiap pegawai yang melakukan hutang pada koperasi. Data yang diolah dengan *form* hutang antara lain nip, jumlah hutang dan tanggal hutang. *Form* antar muka hutang dapat dilihat pada Gambar 5. 21.

Kd Hutang	Nip	Hutang	Tanggal Hutang
20071801	19660423	50000.0	2018-07-12

Gambar 5. 21 *Form* Antar Muka Hutang

Source Code fungsi simpan data hutang ini digunakan untuk proses menyimpan data yang berada pada *form* data hutang, yang nantinya data akan dimasukkan kedalam *database*. *Source code* fungsi simpan dapat dilihat pada Gambar 5. 22.

```

private void btnSaveActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    EntKoperasi ek = new EntKoperasi();
    ek.setKd_htg(txtKdHutang.getText());
    ek.setNip(txtNip.getText());
    ek.setHutang(Double.parseDouble(txtHutang.getText()));
    String tgl = new SimpleDateFormat("yyyy-MM-
dd").format(kldTanggal.getDate());
    ek.setTgl_hutang(tgl);

    if(proses.equalsIgnoreCase("INSERT")){
        kondisi = koperasiDao.saveKoperasi(ek);
    }

    if(kondisi == true){
        JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "BERHASIL
SIMPAN");
        txtHutang.setText("");
        txtKdHutang.setText("");
        txtNip.setText("");
    }else{
        JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "GAGAL
SIMPAN");
    }
    btnBackActionPerformed(evt);
}

```

Gambar 5. 22 *source code* fungsi simpan

Source code fungsi hapus hutang, fungsi ini digunakan untuk menghapus data yang berada pada table *form* data hutang. *Source code* fungsi hapus dapat dilihat pada Gambar 5. 23.

```

private void btnDeleteActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if(JOptionPane.showConfirmDialog(rootPane, "YAKIN INGIN
HAPUS ? ", "KONFIRMASI", JOptionPane.YES_NO_OPTION)==
JOptionPane.YES_OPTION){
        kondisi =
koperasiDao.deleteKoperasi(txtKdHutang.getText());
        if(kondisi == true){
            koperasiDao.kurangiHutang(txtNip.getText(),
Double.parseDouble(txtHutang.getText()));
            JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "BERHASIL
HAPUS");
        }else{
            JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "GAGAL
HAPUS");
        }
        refreshTable();
    }
}

```

Gambar 5. 23 *source code* fungsi hapus

5.4.10 Form Antar Muka Presensi

Jika pengguna memilih presensi yang terletak pada bagian transaksi maka akan muncul *form* presensi dan pengguna dapat melakukan input pada setiap pegawai yang melakukan presensi. Data yang diolah dengan *form* presensi antara lain input nip pegawai, keluar presensi pegawai dan keterangan. *Form* antar muka presensi dapat dilihat pada Gambar 5. 24.

Kode Presensi	Nip	Nama	Tanggal Presensi	Jam Masuk	Jam Keluar	Keterangan
P310718	156797	Gery Fathurahman Zein	2018-07-31	01:51:50	01:51:52	
P310718	179856	Melinda Susanti	2018-07-31	01:52:18	01:52:21	
P310718	167765	Atika Ulfa Maghfiroh	2018-07-31	01:58:49	01:58:51	

Gambar 5. 24 *Form* Antar Muka Presensi

Source code fungsi sign in pegawai, fungsi ini digunakan untuk menginput absen data pegawai yang berada pada table *form* data penggajian. *Source code* fungsi input absen pegawai dapat dilihat pada Gambar 5. 25.

```
private void btnMasukActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if(presensiDao.cekWaktuMasuk(txtNip.getText(),
lblKdPresensi.getText()) != null){
        JOptionPane.showMessageDialog(this, "Anda Sudah
Presensi");
    }else{
        EntPresensi p = new EntPresensi();
        p.setKdPresensi(lblKdPresensi.getText());
        p.setNip(txtNip.getText());
        p.setTglPresensi(lblTanggal.getText());
        p.setJam_Masuk(lblWaktu.getText());
    }
}
```

```

        kondisi = presensiDao.simpanDet_Presensi(p);
        if(kondisi){
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil
Simpan");
            txtNip.setText("");
        }else{
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal
Simpan");
        }
        refreshTable();
    }
}

```

Gambar 5. 25 *source code* fungsi sign in

Source code fungsi return pegawai, fungsi ini digunakan untuk menginput absen pulang pegawai yang berada pada *table form* data penggajian. *Source code* fungsi return absen pegawai dapat dilihat pada Gambar 5. 26.

```

private void btnPulangActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if(presensiDao.cekWaktuKeluar(txtNip.getText(),
lblKdPresensi.getText()) != null){
        JOptionPane.showMessageDialog(this, "Anda Sudah
Mengisi Jam Pulang");
    }else{
        kondisi =
presensiDao.updatePresensi(lblKdPresensi.getText(),
txtNip.getText(), lblWaktu.getText(), txtKet.getText());
        if(kondisi){
            JOptionPane.showMessageDialog(this,"Sukses
Simpan");
            refreshTable();
        }else{
            JOptionPane.showMessageDialog(this, "Gagal
Simpan");
        }
    }
}
}

```

Gambar 5. 26 *source code* fungsi return

Source code fungsi hapus presensi, fungsi ini digunakan untuk menghapus data yang berada pada *table form* data presensi. *Source code* fungsi hapus dapat dilihat pada Gambar 5. 27.

```

private void btnDeleteActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {

```

```

        if(JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Yakin Ingin Hapus
?", "Konfirmasi",JOptionPane.YES_NO_OPTION)==
JOptionPane.YES_OPTION){
            kondisi = presensiDao.hapusDet_Presensi(txtNip.getText());
            if(kondisi){
                JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil Hapus");
            }else{
                JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Hapus");
            }
        }
        refreshTable();
    }
}

```

Gambar 5. 27 *source code* fungsi hapus

5.4.11 *Form* Antar Muka Tunjangan

Jika pengguna memilih tunjangan yang terletak pada bagian transaksi maka akan muncul *form* tunjangan dan pengguna dapat menyeting tunjangan meliputi kode tunjangan, tunjangan menikah, tunjangan beras, tunjangan anak, tunjangan naik golongan, dan tanggal. *Form* antar muka transaksi dapat dilihat pada Gambar 5. 28.

Id Tunjangan	Tunjangan Menikah	Tunjangan Anak	Tunjangan Beras	Tunjangan Naik Golongan	Tanggal
1	2.0	3.0	10.0	3.0	2018-07-23
2	3.0	3.0	10.0	3.0	2018-07-23
3	4.0	3.0	10.0	3.0	2018-07-25

Gambar 5. 28 *Form* Antar Muka Tunjangan

Source Code fungsi simpan data tunjangan ini digunakan untuk proses menyimpan data yang berada pada *form* data tunjangan, yang nantinya data akan dimasukkan kedalam *database*. *Source code* fungsi simpan dapat dilihat pada Gambar 5. 29.


```

private void btnSaveActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    EntSetTunjangan st = new EntSetTunjangan();
    st.setIdTunj(txtKdTunjangan.getText());

    st.setTunj_status_kawin(Double.parseDouble(txtTunjMenikah.getText(
))););

    st.setTunj_anak(Double.parseDouble(txtTunjAnak.getText()));

    st.setTunj_beras(Double.parseDouble(txtTunjBeras.getText()));

    st.setTunj_naik_gol(Double.parseDouble(txtTunjNaikGol.getText()));
    String tanggal = new SimpleDateFormat("yyyy-MM-
dd").format(kldTgl.getDate());
    st.setTgl(tanggal);
    if(proses.equalsIgnoreCase("Save")){
        kondisi = setTunjDao.simpanSetTunj(st);
    }else if(proses.equalsIgnoreCase("Edit"))
    {
        kondisi = setTunjDao.editSetTunj(st);
    }

    if(kondisi == true){
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "SIMPAN SUKSES");
    }else
    {
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Simpan
!!");
    }

    btnBackActionPerformed(evt);
}

```

Gambar 5. 29 *source code* fungsi simpan

Source code fungsi edit data tunjangan ini digunakan untuk merubah data yang ingin dirubah. *Source code* fungsi edit dapat dilihat pada Gambar 5. 30.

```

private void btnEditActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    aturButton(false);
    aturText(true);
    txtKdTunjangan.setEnabled(false);
    proses = "Edit";
}

```

Gambar 5. 30 *source code* fungsi edit

Source code fungsi hapus tunjangan, fungsi ini digunakan untuk menghapus data yang berada pada table *form* data tunjangan. *Source code* fungsi hapus dapat dilihat pada Gambar 5. 31.

```
private void btnDeleteActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if(JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Yakin Ingin Hapus
? ", "Konfirmasi", JOptionPane.YES_NO_OPTION)
    == JOptionPane.YES_OPTION){
        kondisi =
setTunjDao.hapusTunj(txtKdTunjangan.getText());
        if(kondisi){
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Sukses
Hapus");
        }else{
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal
Hapus");
        }
        refreshTable();
    }
}
```

Gambar 5. 31 *source code* fungsi hapus

5.4.12 *Form* Antar Muka Potongan

Jika pengguna memilih potongan yang terletak pada bagian transaksi maka akan muncul *form* potongan dan pengguna dapat menyeting potongan meliputi kode potongan, iuran wajib pajak, potongan pajak penghasilan dan tanggal potongan. *Form* antar muka transaksi dapat dilihat pada Gambar 5. 32.

Kode Potongan	Iuran Wajib Pajak	Potongan Pajak Penghasilan	Tanggal Potongan
K01	3	2	2018-07-23
K02	2	3	2018-07-05

Tambah 0111

Kode Potongan: K03 Potongan Pajak Penghasilan: 3

Iuran Wajib Pajak: 2 Tanggal Potongan: 05 Jul 18

Simpan Ubah Hapus Kembali Keluar

Gambar 5. 32 *Form* Antar Muka Potongan

5.4.13 Form Antar Muka Laporan

Jika pengguna memilih laporan yang terletak pada bagian laporan maka akan muncul *form* laporan dan pengguna dapat mencetak laporan penggajian, laporan hutang, laporan data pegawai, laporan presensi/ periode, laporan data presensi. *Form* antar muka laporan dapat dilihat pada Gambar 5. 36.

Gambar 5. 33 *Form* Antar Muka Laporan

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya dari Kerja Praktik ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yang perlu dikemukakan berhubungan dengan sistem informasi penggajian pegawai pada Kantor Kecamatan Mlati yaitu :

- a. Dengan diterapkan program aplikasi sistem informasi penggajian pegawai pada Kantor Kecamatan Mlati dapat mempermudah pekerjaan seperti pengentrian data, pembuatan laporan dan pengecekan data.
- b. Dengan adanya rancangan sistem baru dan program aplikasi yang di buat akan meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja yang dilakukan pada Pegawai pada Kantor Kecamatan Mlati dalam sistem informasi pemggajian, serta informasi dan laporan dapat dihasilkan sewaktu – waktu bila diperlukan.
- c. Rancangan sistem pengolahan data dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi sehingga sasaran sistem informasi yang diinginkan dapat tercapai.

6.2 Saran

Bertitik tolak pada kesimpulan diatas maka penulis ingin mengemukakan saran-saran sehubungan dengan sistem informasi penggajian pegawai pada Kantor Kecamatan Mlati yaitu :

- a. Rancangan sistem informasi penggajian yang baru dapat diterapkan dan lebih ditingkatkan pada masa yang akan datang, serta dapat menghasilkan informasi yang lebih cepat dan tepat serta akurat dan juga memudahkan pihak-pihak yang bersangkutan dalam mengambil suatu keputusan berdasarkan laporan yang ada.
- b. penggajian informasi menjadi lebih baik, maka hendaknya ada tenaga yang terampil dan professional dalam pengoperasian sistem dan peralatan komputer yang ada agar bila terjadi permasalahan yang rumit dapat diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhafi, J., (2016), *Sistem Informasi Penggajian Pada Yayasan Pendidikan Wijaya Kesuma Berbasis Dekstop*, ed. 4 Boston: Cengage Learning.
- Ilham, (2016), Pengembangan sistem informasi penggajian di Pesantren Persis 99 Rancabango, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Nasution, M., (2013), *Sistem Informasi Pengolahan Data Gaji Pegawai Pada Kantor Dinas Perikanan Dan Kelautan Labuhan Batu*, Palembang: Maxikom.
- Priyadi, Y., (2014), *Kolaborasi SQL & ERD dalam Implementasi Database*, Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Ruli, R., (2017), *Aplikasi Gaji Karyawan CV. Frici Berbasis Dekstop Menggunakan Pemrograman Java*, Vol 4(2).
- Setiawan, H., (2014), *Sistem Informasi Penggajian Guru Menggunakan Pemrograman Java*, Bandung: Informatika Bandung.
- Sukamto, Ariani, R. dan Shalahudin, M., (2013), *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika Bandung.
- Sutabri, T., (2012), *Analisis Sistem Informasi*, Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Wijaya, G., Wahyudi, M. dan Sumanto, (2014), *Sistem Informasi Nilai Harian Siswa Berbasis Web Pada SMA Negeri 3 Bekasi*, Vol 3(2).
- Winarno, Edy dan Zaki, A., (2013), *Buku Sakti Pemrograman Java*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wirawan, P. dan Hidayat, A., (2015), *Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pegawai Pada PPA IO 991 Welas Asih Semarang*, Vol 7(2).